

Warhammer
Le Jeu de Rôle
Les Voies de la Damnation
3 ~ Les Forges de Nuln
Bibliothèque
Interdite

LA FIN D'UNE SAGA !

Entraîné dans les machinations d'une maléfique créature du passé, seul un groupe d'aventuriers se dresse entre l'Empire et les sombres forces du Chaos. Qui sont ces héros loyaux, résolus et infatigables? Vous et vos compagnons bien entendu! Les Forges de Nuln est le dernier volet de la campagne des Voies de la Damnation et en vérité la route s'est révélée fort longue pour parvenir jusque-là. Les héros ont réussi à contrecarrer les avancées du Chaos dans Les Cendres de Middenheim, puis à déjouer les intrigues et les complots qui se dissimulaient au cœur des Tours d'Altdorf. Mais le Chaos dispose encore d'un dernier atout pour déchaîner l'enfer sur le Vieux Monde. Les grandes forges où l'on crée les canons de Nuln vomissent des nuées sulfureuses qui empuantissent le ciel et ces fumées dissimulent aussi la puanteur bien reconnaissable du Chaos.

La cité de Nuln, «le Joyau de l'Empire», se prépare à célébrer le baptême de la toute dernière et de la plus belle création de l'école impériale d'Artillerie, un étincelant canon tout simplement dénommé le «Magnus». Des aristocrates de l'Empire tout entier ont été invités par la capricieuse comtesse de Nuln, Emmanuelle von Liebwitz. Nombreux sont ceux qui espèrent obtenir une invitation à l'un de ses étincelants bals masqués, mais pendant que la noblesse danse, la mort rôde dans les rues.

Pour sauver la cité d'un sort terrifiant, et avec elle l'Empire tout entier, les aventuriers vont devoir faire montre d'une intelligence affûtée et user de mesures désespérées. S'ils veulent venir à bout d'un ennemi immortel qui ne songe qu'a leur infliger la plus horrible des morts, ceux qui prétendent sauver le monde vont devoir trouver le moyen de voir clair au travers de multiples mensonges imbriqués les uns dans les autres, découvrir des preuves accablantes et trouver où se cache un artefact d'origine démoniaque.

Quel est le mal qui pervertit le Joyau de l'Empire? Vos héros aux abois sauront-ils faire ce qu'il faut pour arrêter les forces du Chaos avant qu'il ne soit trop tard? Empruntez les Voies de la Damnation pour y découvrir quelle sera votre destinée!

Dans ce volume vous trouverez

- Une aventure découpée en huit chapitres, regorgeant d'action, d'enquêtes et de complots.
- Un guide de Nuln, «le Joyau de l'Empire», avec une carte détaillée de la cité.
- Des quantités d'idées pour démarrer de nouvelles aventures et développer celle-ci.
- Des personnages prétirés pour vous permettre de vous lancer immédiatement dans l'action.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !




Bibliothèque INTERDITE





~ Version Originale ~

Conception et rédaction: *Robert J. Schwalb*

Matériel additionnel: *David Chart, Kate Flack, Chris Pramas et Gav Thorpe*
Développement: *Chris Pramas* **Édition:** *Evan Sass* **Relecture:** *Scott Neese*
Direction et Conception artistique: *Hal Mangold*
Couverture: *Christer Sveen* **Logo de WJDR:** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Tony Parker et Christer Sveen*
Cartographie: *Shawn Brown*
Responsable du développement: *Kate Flack*
Responsable du projet: *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

WWW.WARHAMMERJDR.FR

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Septembre 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-32-X / ISBN 13 : 978-2-9-1598932-8

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

~ Table des matières ~



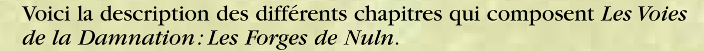


INTRODUCTION

Les Forges de Nuln est la palpitante conclusion des *Voies de la Damnation*. Cette aventure met le point final aux événements qui ont débutés dans l'aventure préliminaire *En passant par la Drakwald* et qui se sont poursuivis dans *Les Cendres de Middenheim* et *Les Tours d'Altdorf*. Elle est destinée à des personnages à mi-parcours de leur seconde carrière ou qui viennent d'entamer la troisième.

Dans cette aventure, les personnages joueurs (PJ) se lancent à la recherche du troisième artefact qui emprisonne l'ultime fragment de l'essence démoniaque de Xathrodox l'Écorcheur Rouge. Ils vont commencer par enquêter dans les ruines d'un monastère, où ils trouveront des indices pointant sur la cité-état de Nuln. Après avoir obtenu un billet de passage à bord de l'*Empereur Wilhelm*, les personnages découvrent les premiers effets de la corruption qui les attend à destination. Une fois arrivés à Nuln, ils vont être mêlés à une série d'énigmes impliquant un certain nombre de disparitions et de conspirations centrées autour de la cérémonie de baptême du *Magnus*, un nouveau canon d'une puissance phénoménale sur lequel reposent les espoirs de l'Empire dans ses futurs combats contre les attaques venues des Désolations du Chaos. D'autre part, dans les ténèbres des ruelles et des sombres tunnels qui serpentent sous les pavés, des mutants complotent dans le but de s'emparer de la cité. Les héros parviendront-ils à dénouer cet écheveau de machinations et à contrecarrer à temps les pernicieuses intrigues du démon ?

À propos de ce livre



Voici la description des différents chapitres qui composent *Les Voies de la Damnation : Les Forges de Nuln*.

Un guide de Nuln

Il s'agit d'une présentation détaillée de Nuln, le Joyau de l'Empire, accompagnée d'un résumé de son histoire, rappelant les événements les plus importants, ainsi que la description de ses différents quartiers et des lieux les plus remarquables. Ce chapitre est destiné à vous aider à mener cette aventure, mais il constitue également une excellente source pour élaborer vos propres scénarios.

Chapitre I : La troisième entité

Ce chapitre présente un synopsis de l'aventure dans son intégralité. Vous y trouverez des détails sur toutes les intrigues majeures qui se nouent à mesure que les personnages avancent dans leur quête de l'artefact, ainsi que la description complète du calice de fureur ardente.

Chapitre II : Au revoir, Altdorf...

C'est là que l'aventure commence réellement. Ce chapitre constitue la transition entre les aventures vécues par les PJ dans *Les Tours d'Altdorf* et les premières enquêtes qu'ils vont devoir mener pour découvrir qu'il leur faut aller à Nuln.

Chapitre III : Au fil du Reik

On y découvre le meilleur et le plus sûr des moyens de transport qui permettent de se rendre à Nuln : l'*Empereur Wilhelm*, avec les plans du navire et les profils des membres de l'équipage. Ce chapitre pourra aussi vous aider à élaborer de futurs scénarios situés sur les principales voies navigables de l'Empire. En outre, il contient la description de plusieurs rencontres destinées à pimenter le voyage.

Chapitre IV : Nuln, écœurante et effrayante

Ce chapitre présente des indications et des conseils pour gérer le reste de l'aventure. Vous y trouverez non seulement des informations qui vous permettront de donner vie à la cité et d'évoquer son ambiance, mais également un calendrier des principaux événements qui prendront place au cours de la semaine de la Poudre Noire.

Chapitre V : Investigations

C'est là que vous trouverez tous les détails relatifs aux meurtres et aux disparitions, ainsi que tous les éléments liés aux informations et aux indices que les personnages sont susceptibles de trouver, de même que les rencontres qu'ils feront probablement lors des premières étapes de leur recherche du calice. En outre, ce chapitre présente les différentes pistes qui conduiront les personnages au cœur des grandes machinations qui se trament en coulisses.

Chapitre VI : Le canon et les dessous de Nuln

Un aristocrate avide de revanche sabote le *Magnus*, le nouveau canon. Pendant ce temps, d'autres nobles corrompus et décadents tissent leur toile dans les ténèbres des égouts, bien résolus à s'emparer de Nuln au nom des Puissances de la Ruine.

Chapitre VII : La mascarade

Les réceptions de la comtesse Emmanuelle von Liebwitz sont renommées pour leur faste. Celle-ci décide de donner un grand bal masqué afin de célébrer la première mise à feu du *Magnus* à la fin de la semaine. Ce chapitre présente plusieurs protagonistes importants avec la description des événements qui vont se dérouler lors de cette fête.

Chapitre VIII : Tous les feux de l'Enfer...

Ce chapitre présente le dénouement de toutes les intrigues qui se sont déroulées au cours de cette aventure. Les personnages vont devoir faire face au soulèvement des mutants, aux ravages causés par le sabotage de Randolf Vogt et trouver le moyen de détruire l'Abomination avant qu'elle ne réussisse à libérer l'essence de l'Écorcheur Rouge.

Comment utiliser ce livre



Pour pouvoir utiliser *Les Forges de Nuln*, vous aurez besoin du livre de règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*, de papier, de crayons et d'au moins deux dés à 10 faces. Vous y trouverez également des références au *Bestiaire du Vieux Monde* et à l'*Arsenal du Vieux Monde* et, bien que vous n'ayez pas absolument besoin de ces deux livres pour profiter pleinement de ce scénario, ceux-ci pourront certainement se révéler très utiles en tant que ressources supplémentaires.

Comme dans le cas des épisodes précédents des *Voies de la Damnation*, vous pouvez mener cette aventure comme un scénario indépendant, mais il fonctionnera mieux comme point culminant de la campagne et des péripéties qui l'ont précédé. Si vous démarrez par cette aventure, vous trouverez quatre personnages prétirés à la fin de ce livre. Ils sont tout équipés et prêts à l'emploi.

Si vous avez déjà joué *Les Tours d'Altdorf*, vous vous rendrez vite compte que *Les Forges de Nuln* présente un niveau de complexité au moins égal à celui du scénario précédent. Cette aventure s'appuie sur trois intrigues majeures : dès que les PJ commenceront à enquêter sur l'une d'elles, il est probable qu'ils toucheront aux deux autres ou, mieux encore, qu'ils y seront entraînés malgré eux. Pour bien gérer cette aventure, il vous faudra donc effectuer quelques préparations et vous familiariser avec tous les éléments du scénario. Cette histoire s'articule également sur des événements-clés destinés à intervenir à des moments bien précis. Vous devrez donc conserver une vision générale du déroulement de l'aventure de façon à pouvoir adapter le rythme en fonction des décisions des joueurs. Néanmoins, elle propose également un certain nombre de rencontres plus traditionnelles pour vous permettre de souffler un peu au milieu de toutes ces intrigues et qui fourniront aux personnages d'excellentes occasions de se mesurer à des ennemis dignes d'eux.







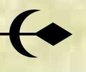


NULN, LE JOYAU DE L'EMPIRE

«Notre terre est enchaînée par le silence; notre temps est celui des vérités informulées.»

– Detlef Sierck, auteur dramatique

Introduction



Ancienne capitale, centre technologique de la puissance militaire de l'Empire et cœur du rayonnement intellectuel de l'humanité, Nuln est souvent décrite comme «une couronne qui scintille de l'éclat de ses cent joyaux.» Bien qu'Altdorf la surpasse en population, elle reste la première dans les domaines des arts et de la vie mondaine. Cependant, tout comme le reste de l'Empire, Nuln a ses secrets, ses points vulnérables et ses zones d'ombres, et elle fait de son mieux pour les confiner dans son tentaculaire réseau d'égouts et au cœur de ses quartiers les plus pauvres. Mais, pour chacun des bals donnés par la comtesse dans les immenses salons de son palais fortifié, un nouveau mutant voit le jour dans les entrailles du Dédale, un nouveau skaven détale le long des ruisseaux fangeux qui s'écoulent paresseusement dans les égouts et un nouveau tueur assassine sauvagement sa victime sur les pavés maculés de suie des rues de la Neuestadt.

HISTOIRE DE NULN

Nuln est toujours debout, malgré les dévastations, le feu, la guerre et les pillages, et c'est probablement grâce à la bravoure de sa population. La peste et la famine ont également joué leur rôle, tout comme la guerre civile qui a failli démanteler l'Empire. En passant par le col du Feu Noir, des seigneurs de guerre orques se sont rués sur la cité pour la réduire en un monceau de gravats fumants, mais Nuln s'est maintenue envers et contre tout. La cité, qui est l'une des plus anciennes communautés humaines de l'Empire, s'est élevée jusqu'au sommet de la puissance et a chancelé au bord de la ruine. C'est une ville à l'architecture contrastée, où se côtoient la richesse la plus décadente et la pauvreté la plus abjecte, une métropole grouillante où se mêlent les charmes rustiques du Wissenland et les idées progressistes de l'intelligentsia.

Ce chapitre présente une vue d'ensemble de la cité, avec la description de certains lieux importants et il vous fournira un matériau de base utilisable pour toutes les aventures que vous voudrez situer dans cette ville. Nuln est la seconde ville de l'Empire et du fait de son importance, une description dans ses moindres détails dépasserait de beaucoup l'envergure de cet ouvrage. En conséquence, n'hésitez pas à y placer toutes les échoppes et les commerces qui seront nécessaires à vos scénarios. Vous trouverez le plan de la cité en page 7.

Une histoire de Nuln

Bien avant la fondation de Nuln et avant même que les douze tribus ne traversent les montagnes par le col du Feu Noir, les hauts elfes habitaient ce territoire qui devait plus tard être revendiqué par l'Empire. Mais lorsque les toutes premières tribus humaines arrivèrent, fuyant les horreurs de l'est, l'antique civilisation elfique se retirait déjà de ces terres, abandonnant au cœur des forêts et des collines les ruines de sa gloire d'antan, disséminées sur toute la surface du Vieux Monde. Avant la fondation de l'Empire, la plus grande partie de l'humanité, composée des héritiers des antiques civilisations du passé, était regroupée le long de la côte tiléenne. Douze tribus arrivèrent des régions de l'est, chassées par quelque horreur inconnue. Avec l'aide des nains, ces barbares traversèrent le col du Feu Noir et s'installèrent sur les terres verdoyantes du nord.

Le Vieux Monde n'était pas préparé à l'arrivée de ces peuplades primitives, agressives et guerrières, mais un certain nombre de gens ne tardèrent pas à imaginer des manières de tirer avantage de ces esprits simples. Des marchands tiléens, ayant entendu parler des nouveaux venus, s'empressèrent d'élargir leurs réseaux en établissant des routes commerciales vers cette clientèle potentielle. Cependant, cela leur imposait un périlleux périple maritime par le chenal des Pirates, en remontant le golfe Noir, puis une longue expédition par voie de terre pour réussir à pénétrer sur les territoires de l'Empire par le col du Feu Noir. Ils pouvaient également remonter vers le nord en naviguant le long des côtes, sur les flots inexplorés du Grand Océan et traverser la mer des Griffes, ce qui représentait un voyage encore plus dangereux. Les deux itinéraires étaient terriblement périlleux et excessivement coûteux, tant en or qu'en vies humaines. Ces problèmes logistiques trouvèrent soudain leur solution quand un hardi marchand tiléen natif de Miragliano découvrit la Bruissante, une rivière d'eau sombre qui coule sous le massif montagneux des Voûtes et qui permet le passage vers le cœur du continent. Il comprit immédiatement qu'il tenait là une chance de s'établir comme l'un des protagonistes majeurs du microcosme commercial de son pays et engagea une importante troupe de mercenaires pour s'en aller braver les ténèbres de cette route souterraine. Presque la moitié des membres de son expédition succombèrent aux horreurs qui hantaient ces cavernes, mais les survivants finirent par ressortir au grand jour, plus ou moins intacts, épuisés et quasiment en déroute. Ils s'aventurèrent vers le nord, à la recherche d'une communauté où s'établir. Sa troupe dut faire face aux attaques de plus en plus fréquentes des créatures hostiles qui vivaient sur ces terres sauvages,

jusqu'à ce qu'elle finisse par s'installer dans les ruines d'un ancien avant-poste des hauts elfes, une forteresse située sur la rive d'un large fleuve. Ils lui donnèrent le nom de Nuln et se mirent en devoir de la reconstruire dans l'espoir d'en faire la plaque tournante de leurs nouvelles entreprises commerciales.

L'invasion des peaux-vertes

Toutefois, l'établissement de cette route commerciale ne devait pas immédiatement porter ses fruits. Quelques mois après l'installation des Tiléens, une grande armée d'orques et de gobelins se déversa vers le nord en passant le col du Feu Noir. Résolus à tout piller et à tout détruire sur leur passage, ils tracèrent un sillon incandescent qui pointait droit sur Nuln. S'enfuyant devant les peaux-vertes, une troupe de réfugiés tentait d'échapper à leurs lames ébréchées et à leurs énormes mâchoires. Tous ensemble, humains et nains trouvèrent asile sur la colline fortifiée de la nouvelle colonie. Mais la nourriture était insuffisante et les réserves bien maigres ; les bouches à nourrir étaient trop nombreuses et les fortifications ne pouvaient retenir l'armée des assaillants très longtemps. Pourtant, tout n'était pas perdu. L'espoir descendit du nord. À la force de son épée et grâce à sa volonté, Sigmar réussit à unir les douze tribus en une armée homogène et marcha vers le sud pour affronter la horde des envahisseurs. Il s'arrêta à Nuln où il établit son campement afin de sauver la jeune cité d'une destruction quasiment certaine et il réussit à repousser l'avant-garde de la horde. Sachant que d'autres troupes étaient en chemin, Sigmar incorpora le peuple de la cité à ses troupes et força le passage jusqu'au col et il écrasa l'armée des peaux-vertes pour la dernière fois.

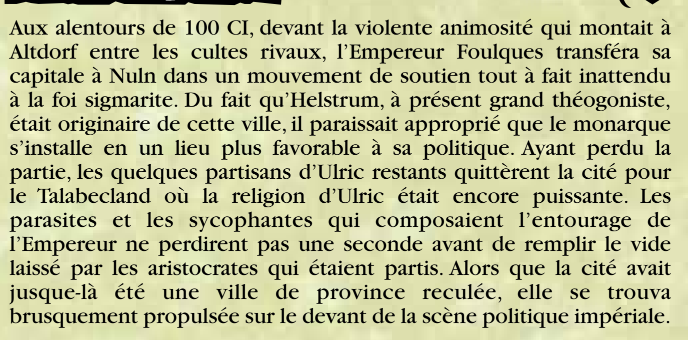
L'ascension de la cité-état

Le pays trouva enfin la paix. Pendant toute la période où Sigmar jeta les bases de son nouveau gouvernement, Nuln resta une cité commerciale de second plan, un simple relais où s'arrêtaient les marchands en route vers les plus importantes communautés du nord. Mais les choses ne tardèrent pas à changer. Sigmar se rendit compte que la stabilité intérieure du pays dépendait de sa capacité à faire circuler rapidement ses troupes et ses marchandises ; il ordonna alors la construction de deux grandes routes. La première allait d'Altdorf (le nouveau nom de l'ancienne Reikdorf) jusqu'à Middenheim. La seconde reliait Altdorf à Nuln. Les travaux durèrent des années, mais les résultats furent pratiquement instantanés. Le fait d'ouvrir une route vers Nuln la fit accéder à un statut équivalent à celui des cités du nord, plus grandes et plus prospères. Des marchands venus du monde entier pénétraient dans l'Empire en passant par Nuln et ils y faisaient leurs premières affaires avant de poursuivre leur périple par la voie fluviale. En conséquence, Nuln connut une croissance rapide, tant en taille qu'en richesse, qui se poursuivit tout au long du règne de Sigmar, et bien après.

Grâce à ce développement, couplé à l'expansion des échanges commerciaux avec les forteresses naines, Nuln devint une puissante métropole et le comte du Wissenland y transféra le siège de son gouvernement, précédemment situé à Pfeildorf. La population de la ville augmenta encore lorsque de sombres menaces montèrent des racines des Voûtes et des Montagnes du Bord du Monde, et que les nains en nombre toujours croissant arrivèrent, chassés de leurs demeures ancestrales. Dans leurs bagages, ils apportaient la science de l'ingénierie. Le Comte Électeur du Wissenland était un homme éclairé et il comprit les perspectives qui s'ouvraient avec l'arrivée de ces nouveaux citoyens. Afin d'améliorer la salubrité de sa cité, il demanda aux nains de construire un réseau d'égouts qui fit la renommée de Nuln dans le monde entier. Par ailleurs, grâce au commerce sur le Reik, un fleuve suffisamment large et profond pour permettre la circulation des navires maritimes, la ville recevait des denrées en provenance de contrées lointaines et même de Marienburg. Grâce aux richesses qu'elle retira de ces entreprises, la ville put s'étendre au-delà des limites des ruines de l'ancienne citadelle des hauts elfes et on éleva des remparts fortifiés sur les deux berges du fleuve.

L'essor du sigmarisme

Environ 25 ans après la disparition de Sigmar, un moine mendiant nommé Johann Helstrum se mit à arpenter les rues de la cité en enfiévrant les foules par ses harangues au sujet d'un nouveau dieu. Il proclamait qu'il avait eu une vision dans laquelle il avait assisté à l'ascension de Sigmar vers les cieux. Animé par la seule force de sa conviction, il prêchait la nouvelle religion à qui voulait l'entendre. Comme Sigmar était considéré avec beaucoup de révérence dans cette cité déjà si cosmopolite, les gens du peuple commencèrent à se convertir à la foi sigmarite et à établir de petits cultes dans les quartiers les plus récents de la ville. Peu après, la mode étant à bousculer les traditions, les jeunes aristocrates abandonnèrent les anciennes pratiques pour se tourner vers ce symbole de l'Empire devenu divinité. Encouragé par les succès qu'il avait remportés dans sa cité natale, Helstrum partit vers le nord, pour Altdorf, afin d'y poursuivre sa mission et de prêcher la parole de son nouveau dieu. Il obtint des résultats si spectaculaires que, peu après, le culte de Sigmar fut reconnu par l'Empire et qu'on lui octroya le droit de bâtir un temple officiel à Altdorf. À Nuln, les petites cellules indépendantes s'unirent pour fonder le premier temple de Sigmar sur les pentes de la colline qui supportait la forteresse du comte. Ceux qui étaient restés fidèles aux religions d'antan furent consternés par l'apparition de cette souillure hérétique qui commençait à faire de l'ombre à ceux qu'ils considéraient comme les seuls vrais dieux. La population de la cité fut divisée entre les loyaux partisans d'Ulric et les nouveaux sigmarites, et des émeutes sporadiques et des batailles rangées éclatèrent dans les rues.



Une capitale

Aux alentours de 100 CI, devant la violente animosité qui montait à Altdorf entre les cultes rivaux, l'Empereur Foulques transféra sa capitale à Nuln dans un mouvement de soutien tout à fait inattendu à la foi sigmarite. Du fait qu'Helstrum, à présent grand théogoniste, était originaire de cette ville, il paraissait approprié que le monarque s'installe en un lieu plus favorable à sa politique. Ayant perdu la partie, les quelques partisans d'Ulric restants quittèrent la cité pour le Talabecland où la religion d'Ulric était encore puissante. Les parasites et les sycophantes qui composaient l'entourage de l'Empereur ne perdirent pas une seconde avant de remplir le vide laissé par les aristocrates qui étaient partis. Alors que la cité avait jusque-là été une ville de province reculée, elle se trouva brusquement propulsée sur le devant de la scène politique impériale.

Une fois installé à la forteresse de Nuln, Foulques ordonna une grande rénovation de la ville. Les artisans utilisèrent le bois d'œuvre et les pierres des anciennes ruines elfiques pour reconstruire la ville à l'image d'Altdorf, faisant du même coup disparaître pratiquement toute trace de son passé. Soutenu par un empereur sigmarite, le culte de Sigmar accomplit de grands progrès dans la conversion des derniers opposants à sa doctrine et devint la religion officielle de la cité, en s'appuyant largement sur les légendes de la vie de Sigmar qui, dit-on, avait bu les eaux du Reik à cet endroit lorsqu'il y avait établi son campement avant d'aller mettre un terme à l'invasion des orques au col du Feu Noir.

Au cours des 400 années suivantes, l'Empire élargit ses frontières en prenant possession des régions sauvages environnantes et en exterminant les dangereuses créatures qui se tapissaient dans les ombres des forêts et sous les collines. Nuln était le pivot central des activités de l'Empire, le centre du savoir et de l'enseignement. Les successeurs de Foulques fondèrent des universités et de grandes bibliothèques qui attirèrent à leur tour un grand nombre d'étudiants et d'érudits. Nuln devint beaucoup plus qu'une simple ville marchande. Elle était à l'avant-garde du progrès, à la pointe des avancées en matière de philosophie, de théologie et de sciences.

Instabilité

Pendant des centaines d'années, Nuln demeura un important centre d'influence dans l'Empire, mais la religion sigmarite finit par être






gangrenée par la corruption et des scandales éclatèrent dans la quasi-totalité des provinces. Au cours de l'automne de l'année 1110 CI, le grand prêtre de Sigmar fut démasqué comme l'adepte secret de Slaanesh qu'il était en réalité. Des rumeurs au sujet de sa perversité alimentaient les commérages depuis longtemps déjà, mais lorsqu'un incendie consuma le temple à la suite d'une orgie particulièrement baroque, on découvrit que la hiérarchie du clergé sigmarite de la capitale était infestée d'infâmes adorateurs du Chaos. L'Empereur Boris l'Avide rapatria sa capitale à Altdorf afin d'étouffer les rumeurs qui entouraient sa personne et, avec son départ, le culte de Sigmar déclina dans le cœur des Nulners. Peu de personnes quittèrent la ville, mais le mal était fait. La corruption et les scandales qui avaient affecté toutes les couches de la société avaient suffi à dégoûter un grand nombre de gens des dieux. Certains se tournèrent alors vers des forces plus ténébreuses et plus viles.

C'est alors qu'on retrouva le nouveau grand prêtre de Sigmar mort, le corps couvert de bubons noirs. Ce printemps-là, la peste noire s'abattit sur l'Empire. Elle se répandit rapidement de ville en ville, dévastant des villes et des villages entiers. À ce qu'on dit, seules trois personnes sur dix survécurent à la contagion, mais cela n'était rien comparé à l'invasion qui suivit.

Désespoir et corruption

La peur, la misère et la désolation s'emparèrent des provinces. Les survivants et les affligés se tournèrent vers les Puissances de la Ruine dans l'espoir d'obtenir de l'aide, priant tous les dieux susceptibles de soulager leurs souffrances. Des cultes émergèrent comme des abcès à la surface de cet empire autrefois si glorieux et, à la période la plus noire, des bêtes terrifiantes surgirent de leurs repaires dissimulés sous les villes. Bien décidés à asservir l'humanité afin de remodeler le monde suivant leurs macabres conceptions, les skavens répandirent la mort et l'épouvante. Les grandes métropoles constituaient des havres de sécurité contre cette apocalypse, mais même les plus importantes, telles que Nuln, Altdorf ou Middenheim, n'étaient pas préparées à recevoir l'afflux des réfugiés. À Nuln, les exilés s'installèrent dans un bidonville en lisière de l'Universität, le centre intellectuel de la ville ; ce bidonville devait plus tard devenir la Neuestadt.

Bien sûr, la menace des skavens finit par être repoussée et l'Empire ressortit victorieux de sa confrontation avec ses ennemis. Mandred le Tueur de Rats se conduisit en héros, écrasa les skavens et les renvoya dans leurs tunnels grouillants. Cette victoire fut toutefois assombrie par la ruine des provinces de l'Empire et par les pertes en vies humaines sur tout le territoire.

La montée du Chaos

Au cours des années qui suivirent le décès de Mandred, la capitale déménagea à plusieurs reprises, se déplaçant à chaque nouvel empereur. Pendant cette ère tumultueuse, les nobles s'engagèrent dans des manœuvres politiques acharnées, rivalisant afin de s'assurer les positions les plus influentes. La tension qui montait depuis près de 200 ans atteignit son point culminant lorsque le grand-duc du Stirland fut élu Empereur à Nuln, avec l'appui plus qu'énergique du culte de Sigmar.

Beaucoup de Nulners s'étaient écartés de la religion sigmarite durant la période qui avait précédé la Grande peste, mais ils furent nombreux à revenir dans le giron de Sigmar pendant la période de troubles qui s'ensuivit, au moins parmi ceux qui n'avaient pas vendu leur âme aux Dieux Sombres. Selon la croyance populaire, la peste et la guerre furent deux châtiments divins envoyés à l'humanité en rétribution de ses errements et de ses excès. Par contrecoup, cette situation suscita un retour en force du conservatisme religieux et Nuln devint l'un des centres de la religion sigmarite. La cité devint très hostile à ceux qui ne se soumettaient pas aux principes de la doctrine de Sigmar et des groupes de fanatiques se mirent à arpenter les rues à la recherche d'incroyants à persécuter.

Dans le climat de ferveur religieuse qui régnait à Nuln, les cultes de Sigmar et d'Ulric continuèrent à entretenir une féroce rivalité. Les prêtres d'Ulric refusaient de reconnaître la divinité de Sigmar et considéraient tous ses adeptes comme des hérétiques. Malgré l'appui de plusieurs empereurs, les tensions restaient vives entre les deux Églises et les partisans des anciennes traditions ne manquèrent pas de remarquer que le culte de Sigmar prospérait tandis que celui d'Ulric dépérissait.

Le sigmarisme était la religion favorite des aristocrates des cités les plus « modernes » telles qu'Altdorf et Nuln, tandis que Middenheim et le Talabecland se montraient rebelles à l'implantation de temples sigmarites sur leurs territoires. Après la mort de Mandred, la plupart des empereurs élus avaient conservé leur neutralité vis-à-vis des controverses acharnées qui agitaient les diverses factions religieuses, mais à la mort du dernier empereur, les Comtes Électeurs se rallièrent à celles qui correspondaient le mieux à leurs opinions religieuses. Les partisans de Sigmar étaient à la fois riches et influents. En dépit de tous les efforts des comtes les plus dévoués à la cause d'Ulric, ce fut le grand-duc du Stirland, un sigmarite convaincu, qui remporta les élections. Son premier acte fut d'imposer une lourde taxe au culte d'Ulric.

Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Convaincue que la couronne lui revenait de droit, la grande-duchesse Ottilia du Talabecland se persuada qu'elle avait perdu les élections à cause de la déloyauté et de la duplicité des sigmarites. En 1360 CI, elle s'autoproclama impératrice et bannit le culte de Sigmar de sa province par mesure de représailles contre la taxe. Les deux siècles suivants plongèrent l'Empire dans une guerre civile qui vit chacune des factions lever des armées d'égale importance pour s'affronter dans une série de virulentes escarmouches.

On continua à élire et à couronner des empereurs à Nuln, tandis que la couronne d'Ottilia passait à ses héritiers. L'anarchie de cette période conduisit certaines des plus petites provinces à proclamer leur indépendance. L'empereur de Nuln offrit le Croc Runique du Drakwald à la famille von Bildhofen, pour la récompenser d'avoir déclaré son indépendance vis-à-vis des ulricains du grand Middenheim. La guerre submergea les provinces et le Chaos régna en maître. La confusion toucha à son comble lorsque le graf de Middenheim s'autoproclama Empereur à son tour.

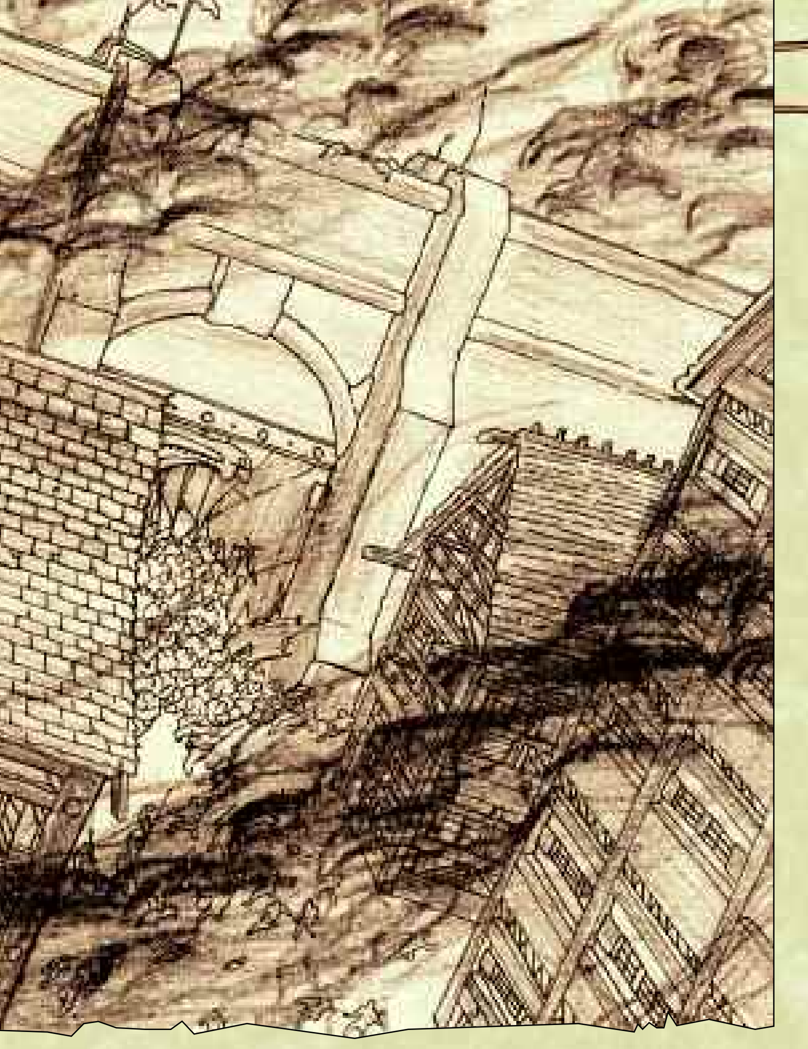
Tout comme lors des années qui avaient précédé la Grande peste de 1111 CI, l'humanité se détourna des dieux. Les politiciens utilisèrent Sigmar pour justifier l'application de lois terribles et la promulgation de décrets d'une grande cruauté. Une nouvelle fois, le peuple remit en cause la légitimité du clergé et nombreux furent ceux qui se tournèrent vers les Puissances de la Ruine pour obtenir des réponses. Ces cultes hérétiques devinrent très puissants et les répurgateurs étaient trop peu nombreux pour les éradiquer tous.

Cet état d'esprit anticlérical se développa fortement à Nuln. L'ambiance de la cité devint sinistre. Les nouvelles forges établies sur la rive du fleuve emplissaient l'air de cendres et de fumées. Le bidonville se transforma en un quartier surpeuplé, « les Taudis » et, d'étranges mutations firent leur apparition dans la population. Parmi les individus qui subirent ces métamorphoses, ceux qui ne furent pas chassés de la cité se réfugièrent dans les égouts où ils fondèrent une communauté bien à eux.

Gorbad Griffe de Fer



Divisé entre trois Empereurs comme il l'était, l'Empire était incapable de repousser les menaces extérieures. Ceci fut clairement démontré lorsque le seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer l'envahit en passant le col du Feu Noir sans rencontrer la moindre opposition. Il mit Nuln à sac et dévasta le Moot. Sa horde se rua ensuite sur la Solland et, honte à l'Empire, massacra le comte Eldred de Solland avant de lui voler son Croc Runique. Griffe de Fer remonta ensuite le cours supérieur du Reik, laissant derrière lui un sillage de carnages, de destruction et de vies ravagées. Avec sa horde, il mit le siège devant Altdorf, alors tenue par l'Empereur Sigismund. Malgré l'assassinat de l'Empereur par des vouivres contrôlées par les orques, la cité survécut au siège et la horde finit par se retirer.



La Solland étant en ruine, le Wissenland annexa son territoire. En conséquence de quoi les autres provinces exigèrent la séparation de Nuln et du Wissenland. Afin d'apaiser l'agitation, Nuln devint une cité-état indépendante, mais l'Empire était plongé dans une telle confusion que cela ne fit aucune différence. Face à l'anarchie grandissante, l'humanité paraissait prête à sombrer dans la corruption la plus complète.

À Nuln, le culte sigmarite ne se rétablit jamais tout à fait. En vérité, la cité se détourna de ses racines religieuses pour épouser des concepts plus séculiers, tout en se tournant également vers Verena, déesse tutélaire des intellectuels, des érudits et des penseurs. Jointe à la menace permanente d'une invasion venue du sud, cette volte-face transforma Nuln : de simple ville marchande qu'elle était, elle devint un centre d'innovation militaire. C'est depuis ce temps que les esprits les plus brillants du Vieux Monde viennent y étudier l'art et la science de la guerre.

Magnus le Pieux

L'influence des Puissances de la Ruine continua à grandir pendant des siècles, stimulée par le soutien de plus en plus important des cultes qui se développaient dans l'Empire et par les mouvements des bandes d'hommes-bêtes de la Drakwald. En 2301 CI, une immense armée du Chaos vomie par les désolations du grand nord envahit le Kislev et ravagea son territoire, absorbant dans ses rangs de nombreux vétérans mécontents des guerres civiles de l'Empire. Praag succomba sous les coups du Chaos et les survivants s'enfuirent vers le sud, apportant la nouvelle de cette terrible menace aux provinces divisées.

Au même moment, les cultistes sortirent de leurs repaires clandestins pour déclarer la guerre aux peuples de l'Empire. Les hommes-bêtes de la Drakwald répandirent la mort et la destruction, dévastant les communautés établies en lisière de la forêt. L'Empire paraissait à l'agonie.

C'est alors qu'un héros fit son apparition. Magnus, un étudiant et théologien de Nuln, se sentait de plus en plus exaspéré devant l'impuissance de l'Empire et la cupidité de la noblesse. C'était un véritable génie, un passionné d'idées nouvelles sur le nationalisme et la divinité de Sigmar, que sa famille avait envoyé étudier à l'université de Nuln dans l'espoir qu'il y trouverait un exutoire à sa terrifiante intensité intellectuelle. Là, il rassembla autour de lui un large groupe de penseurs qui partageaient ses convictions et sa passion. Avant même le début de la guerre, Magnus était déjà célèbre pour les expéditions qu'il entreprenait aux quatre coins du Wissenland avec ses compagnons, au cours desquelles il prononçait des discours exaltants. C'est ainsi que Magnus se tailla une réputation de héros au sein du peuple, préparant en quelque sorte sa future accession au pouvoir.

La guerre éclata. Magnus vit cet événement comme un signe par lequel Sigmar lui commandait de sauver l'Empire de ses errances. Il redoubla d'efforts et en appela directement au peuple plutôt que de perdre son temps dans les cours des Comtes Électeurs. Il finit par réunir une immense armée de convertis et acquit une telle puissance que même les dirigeants économiques et politiques du pays furent contraints de se rallier à sa bannière. L'ultime étape fut de s'aventurer dans le nord, jusqu'à Middenheim, afin de combler le fossé qui s'était creusé entre les adeptes du culte d'Ulric et les tenants de celui de Sigmar. Magnus entra dans la flamme blanche sanctifiée et il en ressortit indemne. Devant ce signe, même l'Ar-Ulric, qui était pourtant le plus ardent de tous les opposants au culte sigmarite, fut obligé d'accepter la réalité de la divinité de Sigmar.

À la tête de son armée, Magnus prit la direction du nord et rencontra la terrible horde au Kislev. Grâce au soutien des nains, des Kislevites et du haut mage Teclis accompagné de son escouade de sorciers composée de ses confrères mages elfes et de leurs protégés humains, l'Empire réussit à vaincre les envahisseurs du Chaos et Magnus revint auréolé de gloire. Dans l'année qui suivit la défaite du Chaos, les Comtes Électeurs nommèrent Magnus et l'élirent Empereur. Pour la première fois depuis des siècles, l'Empire était enfin uni. Magnus établit le siège de son gouvernement à Nuln, sa ville natale, qui devint la capitale impériale. Il leva l'interdit sur la pratique de la magie et créa les Collèges de Magie à Altdorf. Il réorganisa les provinces, les réintégra dans l'Empire et leur rendit leur gloire d'antan. Pour la première fois depuis des siècles, l'Empereur retrouvait son pouvoir et inaugurait l'Âge d'or de l'Empire.

Le déclin de Nuln



Après Magnus, Nuln resta la capitale de l'Empire jusqu'en 2421 CI, à l'émergence d'une nouvelle menace orque. Grom Grosse-Panse écrasa les nains à la bataille de la Porte de Fer et marcha vers le nord, saccageant une partie de Nuln sur son passage. Toutefois, le périple de Grom dans le Vieux Monde ne devait pas durer très longtemps. Peu après le début de sa croisade destinée à éradiquer l'humanité, il construisit une flotte de navires et fit voile en direction de l'ouest. On ne le revit jamais. Huit ans plus tard, à la suite d'un scandale tournant autour de la succession de Marienburg, l'Empereur Dieter IV de Nuln fut déposé. La couronne échut au grand prince d'Altdorf et Nuln perdit son statut de capitale de l'Empire.

Toutefois, même si elle n'était plus le centre de l'Empire, Nuln réussit tout de même à conserver sa puissance en tant que métropole commerciale et technologique. La cité s'enorgueillit d'abriter l'école impériale d'Artillerie, l'université de Nuln et même un collège d'ingénierie presque aussi progressiste que l'école des Ingénieurs d'Altdorf et capable de rivaliser avec elle. Le gouvernement de Nuln échut à nouveau au Wissenland et le Comte Électeur de la province reçut le titre de comte de Nuln.

Environ 80 ans plus tard, un tandem de héros mit un complot skaven au jour : ceux-ci projetaient d'envahir la cité et de l'utiliser comme base pour lancer une campagne contre l'Empire qui aurait pu se révéler aussi dévastatrice que celle qu'ils avaient entreprise près de 1500 ans auparavant. Nuln fut sauvée, à la fois par les querelles intestines des skavens combinées à leur déloyauté naturelle, mais également grâce aux talents de Felix et Gotrek. Elle subit tout de même de lourds dommages dus aux incendies, à la peste et à la famine. Ces dernières années, Nuln s'est relevée et a retrouvé son statut de cité majeure de l'Empire.






La Tempête du Chaos et la renaissance de Nuln

La Tempête du Chaos a changé le visage de l'Empire. Les légions d'Archaon ont anéanti les provinces du nord et, bien qu'elles aient été mises en déroute, les reliquats de ses armées hantent toujours les forêts et les endroits ténébreux du Vieux Monde, attendant qu'on les rappelle pour écraser l'Empire. Pourtant, contrairement à Middenheim, Nuln a échappé à la dévastation ; il importait plus à Archaon d'anéantir le culte d'Ulric que de s'enfoncer au cœur du territoire de l'Empire. Mais bien qu'indemne, Nuln a tout de même été affectée par la guerre. L'Empire s'est appuyé sur elle et sur ses forges pour satisfaire des besoins toujours croissants en canons, en munitions, en recrues et en équipement. Les marchands et les manufacturiers en ont retiré les bénéfices les plus juteux de toute leur carrière et, de jour comme de nuit, les foyers des forges ont chauffé à blanc pour parvenir à fournir les armements les plus évolués et les plus récents. Arpentant les rues, des escouades de recruteurs ont enrôlé des quantités de nouveaux soldats dans la populace. Lorsque l'Empereur Karl Franz a finalement réussi à mettre en déroute les forces du Chaos, le statut de Nuln était bien établi et elle était devenue l'une des plus puissantes et des plus riches cités de l'Empire.

De nos jours

Malgré ses sinistres bas-fonds, Nuln reste une cité raffinée, à l'avant-garde des arts et de la vie sociale. C'est une plaque tournante économique par laquelle passent toutes les marchandises qui entrent et sortent du Wissenland, du Stirland et de l'Averland. Avec les fortunes qui ont été gagnées pendant la Tempête du Chaos, les contrastes entre les différentes classes sociales sont encore plus accentués qu'avant. Les membres de l'élite n'hésitent pas à étaler de façon ostentatoire leurs richesses nouvellement acquises, sous l'œil hagard des pauvres qui les observent en se serrant la ceinture. Nuln est une cité de contrastes ; la simplicité paysanne des fermes qui alimentent la cité s'oppose à la sophistication de l'aristocratie. Dans les rues, la populace analphabète qui travaille dans les forges de la rive du fleuve côtoie les étudiants érudits qui fréquentent les grandes salles de ses vénérables universités. C'est un endroit où l'ancien et le moderne se font face, où l'on voit de misérables masures à côté de palais, où certains dégustent de somptueux repas et boivent dans des gobelets de cristal tandis que des mendiants d'une saleté révoltante fourragent dans les tas d'ordures qui emplissent les ruelles. Nuln *est* une contradiction permanente, ce qui en fait un lieu idéal pour toutes les intrigues et les meilleures des aventures.

PERSONNALITÉS ET ORGANISATIONS DE NULN

Nuln est une cité exceptionnelle. Elle a connu le statut de cité-état et a également été capitale provinciale. Elle a même été la capitale de l'Empire pendant un temps. Certains prétendent qu'elle appartient au Reikland, au Stirland ou à l'Averland tout autant qu'au Wissenland. Mais peu importe. Nuln est et a toujours été sa propre maîtresse. À l'heure actuelle, la cité ne fait pas vraiment partie du Wissenland, mais elle doit allégeance à sa Comtesse Électrice, la comtesse Emmanuelle von Liebwitz. Bien que celle-ci gouverne théoriquement la ville, l'essentiel du pouvoir véritable repose entre les mains de la classe des bourgeois, des différentes guildes et de certains de ses propres conseillers. Voici la description des différentes factions qui revendiquent un certain contrôle sur « le Joyau de l'Empire. »

La comtesse

Emmanuelle von Liebwitz (grande comtesse du Wissenland, comtesse de Nuln et duchesse de Meissen) a accédé au pouvoir à peu près à l'époque où Karl Franz a été couronné Empereur. Amie d'enfance du souverain actuel, elle pouvait prétendre au titre de Comtesse Électrice, mais sur des bases assez fragiles. Elle a obtenu son titre de Comtesse Électrice en 2503, en usant de la faveur de Franz (certains n'hésitent pas à laisser entendre qu'elle l'aurait séduit pour y parvenir).

Elle a démontré qu'elle ne possède aucun talent naturel pour le gouvernement ; elle se montre plus intéressée par le luxe et le rayonnement social qui se rattachent à son statut que par les menus détails de la gouvernance d'une province (que beaucoup considèrent comme rustique et reculée) ou d'une ville importante. Elle déteste cordialement les bourgeois et la populace du Wissenland et ne se préoccupe que très rarement des villages et des villes qui font partie de son domaine. En conséquence, elle confie de plus en plus de responsabilités à la famille Toppenheimer de Pfeildorf. En vérité, elle négocie actuellement avec l'Empereur pour obtenir la séparation complète de Nuln et du Wissenland. Elle désire obtenir un vote électoral pour Nuln, ce qui permettrait au Wissenland de conserver son propre vote, et en échange elle est prête à consentir un prêt considérable au trésor de l'Empereur, une proposition que celui-ci considère comme tout à fait intéressante, étant données les exigences qu'impose la reconstruction du nord.

Si la comtesse se donne tout ce mal pour séparer Nuln du Wissenland, c'est parce qu'elle adore sa ville. Elle affectionne sa culture, son faste, sa majesté, elle chérit son histoire et également la profondeur de ses coffres. Les difficultés dans lesquelles se débat le peuple ont peu d'importance à ses yeux, tant qu'elle peut bénéficier du confort et des plaisirs que lui procure sa cour de Nuln. Pour autant qu'elle s'en soucie, les Toppenheimer peuvent bien garder leurs rudes hivers et leurs domaines campagnards à mourir d'ennui. Tout ce qu'elle désire, c'est Nuln. C'est ainsi que la tâche de gouverner le Wissenland a été confiée à l'Assemblée, un groupe de marchands, de noblaillons et d'ecclésiastiques, qu'elle préside en théorie, bien qu'elle se donne rarement le mal de faire une apparition lors de ses réunions.

La plupart des gens considèrent qu'elle est à peine capable de remplir sa fonction. Selon l'adage, « la tête de la comtesse est aussi vide que son programme politique. » Pourtant, le peuple l'adore. Malgré le fait qu'elle s'approche de la cinquantaine, elle conserve sa beauté juvénile et de nombreux seigneurs se disputent sa main, dans l'espoir de s'approprier un peu de son considérable pouvoir.

L'aristocratie

La comtesse est soutenue par une multitude de seigneurs et de princes marchands. Comme Nuln est plus ou moins une cité indépendante, des nobles et des négociants, venus du monde entier pour s'établir dans le centre commercial de l'Empire, la conseillent et l'épaulent. À sa cour, on peut rencontrer des Tiléens, des Stirlanders, des Wissenlanders, des Reiklanders, des Marienbourgeois, des Kislevites et même quelques Bretonniens. Tous ont des intérêts dans les affaires économiques de Nuln, depuis la supervision de la fabrication des canons jusqu'à l'importation de diverses denrées tiléennes par la Bruissante récemment redécouverte, en passant par la gestion du trafic des navires qui importent des marchandises par la voie du Reik depuis des endroits aussi éloignés que Marienburg. Tous ces intérêts sont représentés au Conseil de la comtesse. Cet organisme se réunit une fois par semaine afin de traiter les questions relatives à la cité-état et aux villages environnants qui l'approvisionnent en nourriture et en matières premières.

À part ces marchands et ces nobles, la comtesse s'entoure également de conseillers personnels qui l'assistent dans l'administration de la cité. Le grand intendant Hildemar Kalb est l'un des plus importants de ces ministres. C'est lui qui gouverne Nuln lors des rares absences de la comtesse. Le grand chancelier Jekil Rohrig est le juge suprême du tribunal ; il statue sur les affaires les plus importantes, celles dont la portée touche à l'administration du Wissenland et de Nuln. Le trésorier général, Reuben Kuhn II, administre la levée des impôts et leur répartition dans la cité et, à ce titre, il est l'homme le plus détesté

de Nuln. Il y a également un grand chambellan, un directeur de la police qui commande le guet et les différentes garnisons de la cité et un maréchal placé à la tête des armées de la Comtesse Électrice.

Pour le reste, l'entourage d'Emmanuelle von Liebwitz est composé de toutes sortes de parasites, de courtisans et de sycophantes, tous plus ambitieux les uns que les autres. La fourberie et la déloyauté sont monnaie courante et discrètement encouragées. Ici, des fortunes illusoires peuvent se faire et se défaire en une journée, suivant les humeurs changeantes de la versatile souveraine des lieux.

Le clergé

Dans le passé, l'Église sigmarite était puissante à Nuln, mais après les nombreux épisodes de corruption et de traîtrise qui ont empoisonné les cultes à Nuln, beaucoup de Nulners ont préféré se tourner vers d'autres dieux, comme Verena qui soutient les érudits et qui est vénérée dans le quartier des universités. Myrmidia et Morr sont également fortement représentés dans la cité. Toutefois, bien que l'organisation sigmarite ne soit plus aussi importante qu'autrefois, elle se glorifie tout de même de posséder les plus grands et les plus riches temples de la ville.

De temps en temps, les dirigeants des cultes rencontrent Emmanuelle. Elle se montre respectueuse à leur égard et à l'égard de leur autorité, mais les grands prêtres la trouvent souvent… déficiente… lorsqu'il s'agit des questions spirituelles. En vérité, les rencontres entre les dirigeants des cultes et la comtesse sont surtout destinées à amuser la galerie.

Les guildes

La comtesse porte un intérêt considérable aux guildes car c'est grâce à ces organisations qu'elle peut se permettre de donner de somptueuses réceptions à son palais. Il ne s'écoule pratiquement pas de jour sans que les maîtres des guildes n'obtiennent une audience auprès de la comtesse pour lui offrir toutes sortes de présents et de colifichets dans le but d'améliorer les taux de taxation imposés à leurs corporations ou de s'assurer de son soutien sur les affaires qui doivent être présentées au reste du conseil. Tous les maîtres des guildes siègent également au conseil et ils ont beaucoup plus d'influence sur la comtesse que les marchands et les courtisans.

Les écoles

Même les universités ont leur mot à dire dans la politique et le gouvernement de Nuln. Elles abritent certaines des écoles les plus prestigieuses de l'Empire et, en tant que telles, représentent un important pôle d'attraction. Lorsque les fils et les filles de l'aristocratie provinciale atteignent leur majorité, nombre d'entre eux viennent à Nuln afin de profiter de l'éducation classique que l'on y dispense. Toutefois, ceci est devenu moins vrai au cours de ces dernières années. Nuln était autrefois le centre intellectuel de l'Empire, mais de nos jours l'intelligentsia d'Altdorf éclipse de plus en plus les penseurs de la cité du sud. Cette situation ne découle pas d'un manque de financement : la comtesse et l'aristocratie de Nuln soutiennent toutes l'université, le collège et l'école impériale d'Artillerie avec enthousiasme. Cela vient plutôt du fait que, comparées aux systèmes pédagogiques progressistes qui sont mis en application dans le nord, les méthodes d'enseignement classiques ont un peu perdu la faveur du public. Toutefois, la population estudiantine de Nuln reste considérable et bien que l'université elle-même soit sur le déclin, l'école impériale d'Artillerie est plus importante qu'elle ne l'a jamais été.

La pègre

En théorie, la cité est gouvernée par l'aristocratie et divers groupements d'intérêt. Mais dans la réalité, ce sont les organisations criminelles qui la contrôlent véritablement. Du fait de sa nature de plaque tournante, toutes sortes d'individus douteux sont graduellement venus s'y installer et Nuln a quelque peu hérité de la notion tiléenne de crime organisé. Mais au lieu de guildes criminelles dominantes, on y trouve des dizaines de familles (dont certaines occupent même des sièges au conseil) qui répartissent leurs activités entre des entreprises tout à fait légales et d'autres qui le sont beaucoup moins, comme la contrebande, le marché noir, le chantage à la protection, les extorsions et pire encore. En plus de cela, les gangs de criminels ne manquent pas dans les rues, particulièrement dans la Neuestadt, où ces bandes de voyous servent les différentes familles qui se disputent le contrôle des quartiers pauvres, rue après rue. Des noms comme Schatzenheimer, Valantina, Sansovino, Huyderman ou d'autres encore inspirent toujours la peur et le respect aux plus pauvres des citoyens de la cité.

LA VIE À NULN

Comme toutes les cités du Vieux Monde, Nuln est sale et surpeuplée. Elle est sillonnée de ruelles engorgées d'ordures et de rues sinueuses qui semblent se dérouler au hasard et foisonne d'immeubles délabrés, tout cela adossé à la splendeur des palais. Les panaches de fumée et les cendres qui retombent des cheminées des fonderies ne font qu'ajouter à son exubérante saleté.

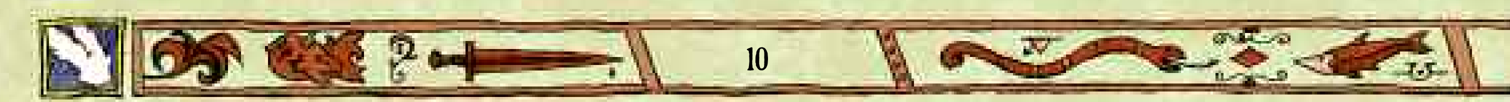
À l'œil, Nuln présente une débauche de styles architecturaux, depuis le palais à l'allure de forteresse qui s'élève sur la colline jusqu'aux alignements de bicoques branlantes qui prolifèrent dans la Neuestadt. Son apparence seule montre bien les reconstructions quasiment continuelles qui se sont succédées au cours de sa longue histoire. Mais un élément fait l'unité : la suie, qui recouvre pratiquement toute la partie nord de la cité. Les tuiles des toits sont recouvertes d'un glacis de cendres et les fenêtres sont obscurcies par les poussières. À cet égard, l'hiver est la pire saison (le Wissenland est bien connu pour la rudesse de ses hivers), quand les fumées du charbon apporté depuis les forêts environnantes enveloppent la ville d'un linceul de brume noirâtre qui occulte la lumière du soleil.

Les gens du pays sont accoutumés à la puanteur des fonderies qui fonctionnent jour et nuit, mais le quartier de l'Aldig échappe au pire. Dans la Neuestadt, les rues sont répugnantes. Les gens y sont résolument indifférents à ce qu'ils jettent par les fenêtres et les ruelles sont envahies de monceaux d'ordures qui se déversent parfois jusque sur la chaussée des rues principales. Les habitants comptent sur la pluie pour entraîner les détritus jusque dans le réseau d'égouts sophistiqués de la cité. Et en attendant qu'il pleuve, les rats et les chiens se disputent les morceaux de choix enfouis dans les paquets de détritus.

La situation est un peu meilleure dans l'Altestadt. Des ramasseurs de fumier y font leurs rondes, chargeant les ordures à la fourche dans leurs charrettes et veillant ainsi à la propreté des artères principales. Mais derrière les belles façades bien propres des grandes maisons, les entrées des serviteurs situées à l'arrière des bâtiments sont tout aussi dégoûtantes que partout ailleurs.

Nuln est également une ville bruyante. À l'école impériale d'Artillerie, on tire au canon quatre à six fois par jour. Avant chaque mise à feu, la cloche de l'école d'Artillerie sonne (en général) en guise d'avertissement. En plus de ces explosions soudaines et souvent inattendues au cœur de la ville, les rues sont encombrées de colporteurs et de vendeurs à la criée, ainsi que de leurs peu recommandables concurrents : les voleurs. Nuln est infestée de coupeurs de bourse et d'escrocs, tous embusqués à l'affût de l'escarcelle du premier naïf qui passera.

Malgré la saleté, la misère sordide et la suie, Nuln est l'une des plus magnifiques cités humaines. Au cours des considérables déprédations qu'elle a subies, ce sont généralement les édifices les plus pauvres et les plus anciens qui ont été détruits en premier, ce qui a permis la reconstruction de bâtiments plus solides et plus beaux. Cela fait longtemps que les dirigeants de Nuln portent une attention particulière à l'esthétique dans l'architecture de leur cité. On trouve des parcs un peu partout dans la ville. On peut aussi y admirer des arches élégantes ornées de sculptures représentant des scènes historiques, d'imposantes statues et le Grand Pont lui-même ; toutes ces beautés expriment l'amour de Nuln pour le savoir et son attirance pour les choses les plus raffinées.



Le peuple

Les Nulners sont outrageusement fiers de leur ville. Certains d'entre eux n'hésitent d'ailleurs pas à proclamer qu'ils vivent dans la «véritable» capitale de l'Empire. En conséquence, ils ressentent un fort sentiment de rivalité à l'égard des Reiklanders, particulièrement ceux qui viennent d'Altdorf. Toutes les occasions sont bonnes pour rappeler l'importance de leur cité à tous les natifs du Reikland.

Du fait de son évolution, depuis le simple comptoir marchand de ses débuts jusqu'à l'importante capitale commerciale qu'elle est devenue, la moitié de la population est visiblement d'origine étrangère. La plupart des citoyens sont venus ici depuis leurs pays d'origine, pour établir un commerce ou entamer une nouvelle vie. Ces immigrants ont contribué à définir l'ambiance de la cité. Les gens de Nuln ont le commerce dans le sang ; ils sont capables de vendre n'importe quoi et les combines et les tractations font partie du processus naturel du commerce. Le marchandage est également un aspect essentiel de la vie dans cette cité et ceux qui n'ont pas de dispositions naturelles pour cela se rendront vite compte qu'ils peuvent payer jusqu'à plus de deux fois le prix qu'un article semblable pourrait leur coûter ailleurs. Les étrangers considèrent généralement tous les Nulners comme des rapaces opportunistes et des grippe-sous aux doigts crochus.

Pour ce qui est de l'éducation, il est difficile de trouver mieux que Nuln. Les privilégiés de tout le Vieux Monde viennent étudier à la prestigieuse université de Nuln et la population estudiantine est donc composée d'un mélange bigarré de Tiléens, d'Estaliens, de Bretonniens et même de Kislevites. En plus de l'université, on y trouve sans doute les meilleures écoles militaires de l'Empire, pouvant rivaliser d'excellence avec celles d'Altdorf sans la moindre difficulté. De ce fait, la cité possède l'une des plus importantes armées de métier de l'Empire. Un aspirant militaire peut espérer faire une belle carrière dans cette ville.

Dans l'ensemble, les Nulners sont des gens honnêtes et pragmatiques. En plus de leurs hôtels particuliers bâtis sur la colline qui domine la ville, les gens de la bonne société, y compris les membres du conseil de la comtesse, possèdent de grands domaines campagnards. Ces aristocrates passent souvent la moitié de leur temps à l'extérieur de la cité. Ils exploitent leurs domaines grâce à des paysans qui louent le droit de travailler la terre en échange d'une portion de la récolte. S'ils sont semblables aux serfs de Bretonnie par certains côtés, ces paysans sont libres de quitter à tout moment les terres sur lesquelles ils se trouvent. Toutefois, peu le font car leur vie n'est pas difficile et ils bénéficient de la protection des propriétaires terriens. Les citadins sont souvent issus du monde paysan qu'ils ont quitté pour aller chercher fortune à la glorieuse cité. Parmi ces campagnards, rares sont ceux qui parviennent à échapper aux pires secteurs de la Neuestadt où ils sont condamnés à une vie dans les Taudis, ou pire encore.

Un fossé se creuse de plus en plus au sein de la noblesse. En effet, une partie de l'aristocratie ne dépend pas des grands domaines agricoles pour alimenter sa fortune. Il s'agit de gens qui ont bâti la leur par d'habiles marchandages, grâce au commerce ou en pourvoyant aux caprices de la comtesse. Ces nobles méprisent les «barons fermiers» et les considèrent comme des rustres incapables de gouverner la cité dans cette ère moderne. Cette opinion est également répandue dans la caste des marchands et même chez les gens du peuple. Bien qu'ils dépendent des domaines agricoles et des villages environnants pour leur nourriture, les citadins sont prompts à se moquer des fermiers en visite et de leurs manières rustaudes. Et en retour, les habitants des régions environnantes n'ont que mépris pour les habitudes décadentes et la vie facile des gens de la ville.

D'autres clivages existent dans la cité. Les aristocrates d'âge mûr adoptent généralement le comportement typique des Wissenlanders : ils sont austères, calmes et profondément croyants. Par contraste avec la vieille garde conservatrice, les jeunes aristocrates, qui sont en général les enfants des premiers, sont des gommeux élégants et des damoiseaux affectés, influencés par la présence de plus en plus importante des Reiklanders. Ces poseurs sont des hédonistes décadents et sont les plus ardents défenseurs d'Emmanuelle.



Les mêmes divisions sociales apparaissent au sein du peuple. Les gens de la plèbe ne sont plus condamnés à une vie de servilité. Là où, autrefois, un homme ne pouvait espérer faire mieux que s'occuper de chevaux, servir de la nourriture ou porter des messages, il peut aujourd'hui apprendre à mélanger du salpêtre, alimenter les fourneaux, trier le minerai ou travailler à la fonderie. De ce fait, la classe des travailleurs se développe d'une façon inconnue dans d'autres régions de l'Empire. L'influence des syndicats formés par ces travailleurs pèse de plus en plus dans les décisions prises au sujet de l'industrie métallurgique de Nuln.

Comparés aux autres Wissenlanders, les Nulners semblent faire partie d'une autre race. Ils sont plus expressifs et émotifs, gesticulent pendant la conversation et adoptent souvent les coutumes et les maniérismes des étrangers, particulièrement des Tiléens. La garnison de la cité est célèbre pour son uniforme noir, mais les citadins aiment les vêtements et les bijoux voyants. On raconte que la garde-robe de la comtesse serait composée de plus de 10 000 tenues complètes. Même leur façon de parler est différente de celles des gens de la campagne : les Nulners raccourcissent les voyelles et ont tendance à terminer leurs phrases sur une note montante.

La culture



Si Nuln n'est pas la seule ville à donner le ton en matière de tendances et de culture, elle est tout de même en tête de liste. Elle est la patrie de grands artistes tels que Vespasian, un peintre adoré du public qui immortalisa de nombreuses scènes de la vie de Nuln, il y a trois siècles. Elle a également donné de grands écrivains et on y trouve de magnifiques théâtres, des opéras et bien d'autres choses encore. C'est une cité où l'on aime les arts et où l'on n'hésite pas à leur consacrer beaucoup d'argent. Par sa nature accueillante, Nuln attire le bon et le moins bon, les écrivains à la petite semaine et les génies. Toutefois, les gens qui sont capables de distinguer l'art véritable ne sont pas très nombreux et presque toutes les grandes maisons exposent avec fierté un ou deux impressionnants tableaux peints suivant la commande des habitants des lieux.





À voir les statues des grands héros qui embellissent les artères principales et le soin apporté à la décoration des belles arcades et des imposantes portes, on perçoit tout de suite qu'il s'agit d'une cité où l'on aime l'art. Depuis les gargouilles qui décorent le temple de Sigmar jusqu'à la statue de la comtesse bienveillante, une effigie de bronze de près de cinq mètres de haut installée au centre de la Haute porte, tout Nuln resplendit de beauté fuligineuse.

Les familles nobles accordent souvent leur patronage à un ou plusieurs artistes, généralement des peintres mais aussi des poètes ou des musiciens. Les aristocrates aiment à inviter leurs pairs à se délecter de sonnets ou de mélodies jouées à la harpe tiléenne et artistiquement composés par leurs protégés. Naturellement lors de ces réceptions, tout en assistant poliment à la représentation, les invités se préoccupent plus de se glisser des messages et d'échanger des potins que de s'extasier à l'audition d'une phrase singulièrement bien tournée ou d'une allitération particulièrement habile employée par un poète dans les divagations d'une ode à la couleur bleue.

Les gens préfèrent le théâtre aux prestations individuelles. Lorsqu'elles sont en tournée, les troupes d'Altdorf passent beaucoup de temps à Nuln car elles sont assurées d'y faire salle comble quelle que soit la nature de la pièce. Les Nulners n'aiment guère les sombres drames et les tragédies si populaires à Middenheim. Ils préfèrent les comédies, particulièrement les farces et l'autodérision qui sont la spécialité des troupes d'Altdorf.

Dans la Neuestadt, les théâtres sont beaucoup moins impressionnants ; ce sont généralement de grands bâtiments ouverts pourvus d'une plate-forme surélevée à l'une de leurs extrémités. On y sert de l'alcool et l'atmosphère devient rapidement surchauffée à cause de la foule qui s'y presse. Généralement paillards et grivois, les vaudevilles que l'on y donne sont des histoires de cocus et de bigots. Les jours saints, ces théâtres proposent des pièces morales parrainées par le culte de Sigmar. Le public vient toujours nombreux assister à ces spectacles.

Les traditions locales

Nuln célèbre la plupart des fêtes de l'Empire. On commémore l'anniversaire de Sigmar, le couronnement de Magnus et un grand nombre d'autres fêtes impériales. Toutefois, Nuln possède également ses propres traditions dont la plupart sont liées à l'industrie des canons, qui est l'épine dorsale de l'économie locale.

La semaine de la Poudre Noire

C'est l'un des festivals les plus populaires de la cité. L'école impériale d'Artillerie offre des fusées de feux d'artifices aux gens du peuple et les enfants comme les adultes les tirent depuis les rues. La plupart de ces fusées ne sont que de gros pétards bruyants, mais les gens qui en ont les moyens peuvent investir dans de véritables feux d'artifice qui illuminent le ciel nocturne. C'est toujours l'occasion de grandes festivités et les villageois des environs de Nuln viennent passer un ou deux jours à la ville pour participer à la célébration de la prospérité de Nuln.

La fête de Verena

Une fois par an, pour montrer sa gratitude envers la guilde des canonniers qui ont tant contribué à faire de Nuln l'une des plus importantes cités de l'Empire, la comtesse donne une fête en l'honneur de Verena au cours de laquelle elle ouvre ses portes aux ouvriers des fonderies et à ceux qui travaillent à l'assemblage des pièces d'artillerie. Dans son Grand hall des Banquets, elle les régale d'un somptueux festin arrosé d'un inépuisable flot de bières blondes et

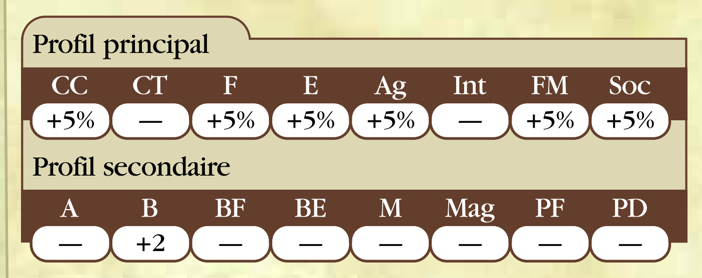
NOUVELLES CARRIÈRES

Comme la grande cité qu'elle est, Nuln a de gros besoins. Les nouvelles carrières suivantes conviennent particulièrement à une agglomération de ce genre. L'Égoutier des *Cendres de Middenheim* est également tout à fait adapté.

~ RAMONEUR ~

Les hivers du Wissenland sont particulièrement rigoureux, sans parler des exigences des forges. De ce fait, Nuln fait grand usage du charbon importé de Kemperbad et de Grissenwald. Cette utilisation continuelle encrasse les cheminées et les ramoneurs sont donc très demandés. La plupart d'entre eux sont des enfants, mais il y a également un grand nombre de halfling et d'hommes particulièrement minces. Ils travaillent sur les toits et nettoient les cheminées de tout ce qui les obstrue, généralement de la suie mais parfois d'autres choses bien plus étranges.

Note : si vous tirez au sort votre carrière de départ, vous pouvez substituer le Ramoneur au Charbonnier avec l'accord de votre MJ.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+5%	+5%	—	+5%	+5%

Profil secondaire

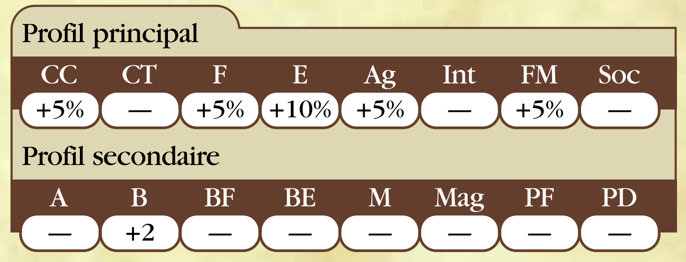
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Escalade, Fouille, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool,
Talents : Code de la rue, Contorsionniste *ou* Force accrue
Dotations : brosse, grappin, 10 mètres de corde
Accès : Charbonnier, Escroc, Mineur, Paysan, Voleur
Débouchés : Mercenaire, Milicien, Monte-en-l'air, Ratier, Spadassin

~ RAMASSEUR DE FUMIER ~

Ces courageux travailleurs sont chargés d'assurer la propreté des rues, arpentant les ruelles et les grandes avenues armés d'une pelle et d'un stoïcisme sans faille, poussant le plus gros des détritus de côté afin de libérer le passage des citoyens. Certains d'entre eux sont des entrepreneurs pleins d'initiative qui travaillent pour les quartiers qui peuvent s'offrir leurs services, tandis que les autres sont au service de la ville et patrouillent dans les secteurs de ceux qui les payent. Il s'agit d'un travail peu reluisant, mais pendant l'hiver les ramasseurs de fumier peuvent souvent améliorer leurs revenus en vendant de la bouse séchée comme combustible bon marché.

Note : si vous tirez au sort votre carrière de départ, vous pouvez substituer le Ramasseur de fumier au Chiffonnier avec l'accord de votre MJ.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Fouille, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Résistance aux maladies *ou* Sans peur, Sang-froid
Dotations : carriole, pelle, sac d'asticots, bouse séchée
Accès : Chiffonnier, Mercanti, Paysan, Ratier, Vagabond
Débouchés : Chiffonnier, Coupe-jarret, Égoutier, Ratier, Trafiquant de cadavres

brunes. Cette célébration fait beaucoup pour la popularité de la comtesse auprès des membres de cette guilde, qui attendent chaque année cet événement avec impatience.

Les baptêmes des canons

À chaque fois qu'un canon est terminé, la guilde des canonniers et les autres membres de l'équipe qui a travaillé à sa confection se réunissent solennellement pour lui donner un nom. On l'oint méticuleusement d'huile et on y grave son nom, souvent donné par la comtesse (fréquemment d'après l'un de ses favoris du moment). Les Nulners ont une étrange tendance à attribuer des caractéristiques quasi humaines aux canons qu'ils produisent. Non seulement ceux-ci reçoivent-ils un nom, mais en plus ils acquièrent une réputation, un caractère supposé, un peu à la façon de celui que l'on attribue aux navires. Tout Nulner digne de ce nom connaît les mérites et les défauts de canons de toutes tailles et, dans les tavernes, on peut souvent entendre les hommes discuter d'un engin particulier autour d'une succession ininterrompue de chopes. Certains vont même jusqu'à tenir des relevés des performances guerrières de certains canons. Les diverses guildes de la ville participent à une sorte de parrainage, en prenant des canons comme mascottes et en faisant graver leurs blasons sur les fûts de ces engins.

Le silence du fer

On prétend que lors du refroidissement d'un canon que l'on vient de couler, le silence doit régner autour de lui de peur d'introduire des pailles dans le métal. Juste avant la mise en refroidissement d'un canon, une sonnerie de cloche particulière retentit sur l'Industrielplatz et la ville se trouve plongée dans une relative quiétude.

La parade du train d'artillerie

Lorsqu'un train d'artillerie part pour la guerre, on organise une grande parade dans la ville. Le train passe par le Grand Pont et entre sur la Reik Platz, d'où il emprunte l'avenue du Commerce en direction de l'ouest ou de l'est, en fonction de sa destination. Tout le monde se déplace pour assister à l'événement car le départ d'un train d'artillerie signifie un afflux d'argent pour la cité.

Les impôts

Les impôts font partie de la vie citadine. Comme partout dans l'Empire, Nuln collecte des impôts locaux tous les cinq ans et prélève le dixième et le quinzième (pour plus d'information sur les modes d'imposition dans l'Empire, consultez l'*Arsenal du Vieux Monde*, page 14). Nuln prélève également une Taxe à la jambe, qui impose le paiement de 1 s par jambe et par personne ou par animal pour la traversée du Grand Pont ou pour le passage de chacune des portes (la Haute porte, la porte Ouest, la porte du Griffon et ainsi de suite).

La loi et l'ordre

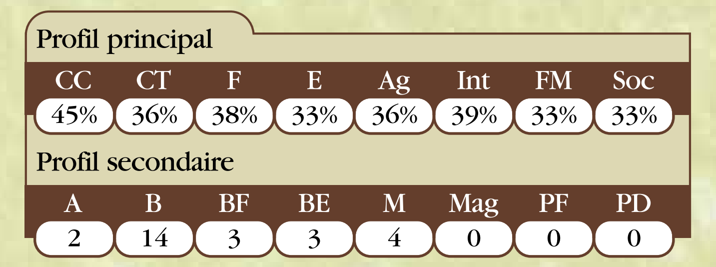
Même si Nuln se targue de posséder l'une des meilleures garnisons militaires de l'Empire, les rues n'y sont pas beaucoup plus sûres qu'ailleurs. Les soldats qui sont au service de la cité sont là pour faire la guerre, pas pour patrouiller dans les rues afin d'y maintenir l'ordre. Le maintien de l'ordre dans la cité repose sur des volontaires qui servent dans le corps du guet et sur ceux qui sont suffisamment désespérés pour accepter de travailler comme égoutiers. On affecte les meilleurs soldats à la défense du palais et des écoles d'Artillerie. La plupart des nobles embauchent des gardes du corps pour leur protection personnelle car ils préfèrent ne pas s'en remettre aux compétences douteuses et aux talents incertains des membres du guet de la ville.

Les gardes d'élite

Il s'agit de vétérans triés sur le volet par le directeur de la police en personne. Ces hommes aguerris surveillent le palais et les autres lieux importants afin d'en assurer la sécurité. Chacun de ces soldats a fait le serment solennel de protéger la comtesse sous peine de subir une mort horrible. Des gardes de la même trempe sont stationnés à l'école impériale d'Artillerie, au Donjon de Fer (cf. page 25) et au collège d'Ingénierie.

~ GARDE D'ÉLITE ~

Carrière : Soldat (ex-Garde)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	36%	38%	33%	36%	39%	33%	33%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (Droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception +10%, Pistage, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Robuste, Sang-froid, Sur ses gardes
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (épée), arme à feu avec des munitions suffisantes pour 10 coups, bouclier et dague
Dotations : lanterne et perche, huile pour lampe, uniforme

La police secrète

Il y a quelques années, un homme particulièrement zélé, Félix von Halstadt, s'insinua dans les bonnes grâces de la comtesse. Soutenu par les chevaliers du Loup Blanc, Félix entama une croisade dans l'intention de débarrasser la ville de ses mutants et de ses cultistes en les traquant jusqu'au dernier afin de leur faire confesser leurs péchés dans les tréfonds du Donjon de Fer.

Von Halstadt fonda une force de police secrète, essentiellement constituée d'informateurs et de personnages assez douteux, dont l'objectif devait être de surveiller tous les comportements suspects. Il établit des dossiers très complets sur tous les citoyens importants de la ville et rassembla une quantité de preuves, réelles ou fabriquées, dans l'intention de les utiliser contre eux. Son règne de terreur ne dura pas longtemps. Il fut assassiné et sa maison brûla. On pense généralement que ce sont les skavens qui l'ont tué, quoique certaines suppositions circulent au sujet du possible rôle qu'aurait pu jouer un certain duo de vagabonds.

Quoi qu'il en soit, ce fut Hieronymus Ostwald, alors secrétaire personnel de la comtesse, qui reprit le commandement de la police secrète. Il se montre un peu plus détendu sur le sujet du «péril mutant», mais il est obsédé par les skavens et exerce une forte pression sur les égoutiers afin que ceux-ci se montrent vigilants lors de leurs patrouilles dans les égouts de Nuln.

Quant à savoir si la police secrète existe encore ou s'il y a vraiment des agents secrets, personne ne peut le dire avec certitude. Ostwald est toujours à la tête de ce département, mais personne ne sait combien d'officiers ou d'informateurs il emploie, si tant est qu'il en emploie.

Le guet

Ce sont les membres du guet de la ville qui maintiennent l'ordre et la paix. Ces hommes (ainsi que quelques femmes) patrouillent dans les rues et font respecter les lois édictées par la comtesse avec un niveau d'exigence qui varie suivant le quartier dans lequel ils se trouvent. Dans le quartier de l'Aldig, ils sont à l'affût de la moindre infraction. Si une personne a le malheur de leur paraître suspecte, ils l'arrêtent d'abord et posent les questions ensuite. Plus on s'éloigne du palais, plus les patrouilles sont rares, jusqu'à arriver dans les Taudis de la

Neuestadt où peu de patrouilles osent s'aventurer. Indépendamment de la nature du quartier, une patrouille se compose de 1d10 hommes, dont un caporal (un garde ordinaire avec 6 promotions). Pour leurs profils, utilisez les **Gardes** de *WJDR*, page 232.

Après la Tempête du Chaos, une bonne partie des hommes du guet ont été mobilisés pour remplir les postes vacants à la suite du départ des armées envoyées vers le nord au secours de l'Empereur. D'autres ont été affectés aux fonderies afin de compléter la main-d'œuvre insuffisante pour satisfaire aux demandes croissantes en artillerie. Avec le retour de la paix, les gardes du guet reprennent graduellement leurs fonctions, mais leurs patrouilles restent peu fréquentes et en sous-effectif.

Les postes du guet

On trouve un poste du guet dans chaque district de Nuln. Ce sont de grandes maisons fortifiées, en pierres de taille, à deux étages, avec des fenêtres défendues par des barreaux. Elles servent à la fois de baraquement pour les gardes de service, de prisons pour les criminels et de tribunaux où l'on juge les délits mineurs. C'est là que les patrouilles prennent leurs ordres ; elles rendent compte à leur poste à intervalles réguliers pour en recevoir de nouveaux. La cloche du beffroi permet d'avertir les patrouilles en cas de danger et, dès qu'elle sonne, une patrouille arrive toutes les dix minutes jusqu'à ce qu'un total de 1d10/2 patrouilles soient revenues.

Si les PJ ont l'occasion de les visiter, les cellules au plancher couvert de paille moisie sont répugnantes de saleté. Un matelas puant est roulé contre le mur du fond, pas loin d'un seau plein à ras bord d'excréments, une véritable oasis pour une masse de vers grouillants qui se régalent des immondices laissées par les derniers occupants. Si vous voulez vous amuser un peu, faites jouer un **test d'Endurance** à l'un des personnages incarcérés pour qu'il tente d'éviter d'attraper une vilaine petite maladie (que vous vous ferez un plaisir de choisir, naturellement).

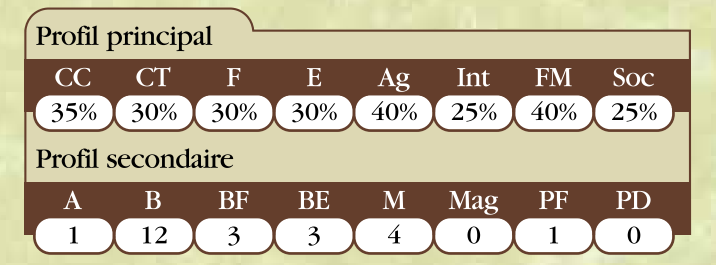
Les égoutiers

Les égoutiers de Nuln constituent une unité spécialisée du guet qui patrouille dans les égouts. Initialement, le réseau d'égouts de Nuln fut construit par les nains ; ses tunnels et ses conduits sont donc plus spacieux et plus sûrs (structurellement) que les égouts des autres cités, comme Middenheim par exemple. Mais comme ils sont si praticables, ils attirent toutes sortes d'ignobles créatures. Des bandes de gobelins, de mutants et de skavens revendiquent toutes le contrôle de certaines zones des égouts, d'où elles remontent pour commettre leurs méfaits et semer la destruction à la surface. Les familles affligées d'un enfant mutant abandonnent parfois leur bébé corrompu au «Marché de Nuit», une cité de mutants bien connue censée se trouver profondément enfouie sous la cité. Depuis l'infestation skaven d'il y a quelques années, Nuln a redoublé d'efforts pour maintenir la sécurité de son réseau souterrain et pour en chasser les indésirables. Malheureusement, il est difficile de recruter des hommes de valeur et les critères se sont quelque peu relâchés dernièrement.

Voici les profils des égoutiers, qui se déplacent généralement en patrouilles de 6 à 8 hommes (pour plus de détails au sujet de cette carrière, voyez *Les Cendres de Middenheim*, page 28).

~ ÉGOUTIERS DE NULN ~

Carrière : Égoutier
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	30%	30%	30%	40%	25%	40%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Natation, Perception, Pistage
Talents : Camouflage souterrain, Résistance aux maladies, Sang-froid, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée longue), arbalète avec 10 carreaux
Dotations : lanterne, 1d10 pa

L'armée de métier

Nuln entretient une garnison de 5 000 soldats, parmi lesquels près de 300 vétérans expérimentés. On les reconnaît facilement à leur uniforme noir et à leur plumet jaune. L'Empire les emploie presque tous dans des unités d'artillerie. À l'heure actuelle, la cité est à peine défendue car les régiments commencent tout juste à revenir lentement du front après la campagne menée dans le nord contre la horde d'Archaon.

LA CITÉ DE NULN

Nuln est le plus scintillant des joyaux qui ornent la couronne de notre grand empire. Elle représente ce que notre civilisation pourrait devenir...
— Herr Borgen von Hauger

Comme toutes vos cités, Nuln est une bauge puante et un nid de maladies contagieuses édifié sur les cendres de mon peuple...
— Larandar, poète elfe

Les parties les plus brillantes de votre soi-disant joyau ont indubitablement été façonnées de main de nain. Tout le reste n'est que la parfaite illustration de votre piètre artisanat humain...
— Nargond, égoutier nain

Tourtes chaudes ! Tourtes chaudes ! Les meilleures de Nuln !
— Rudi, vendeur de tourtes halfling de la Reik Platz

À cheval sur le Reik, Nuln est située au dernier point où il est encore possible de traverser le grand fleuve. Le Grand Pont de Nuln enjambe les eaux et témoigne de l'habileté des artisans de Nuln en matière d'ingénierie et de génie artistique. C'est une cité immense, tentaculaire, qui n'est surpassée que par Altdorf en terme de taille et qui peut presque rivaliser avec la capitale par sa splendeur. La différence entre les deux cités réside dans le fait qu'à Nuln tout a été bâti dans une optique défensive. Elle a été construite par les plus grands ingénieurs nains et humains et c'est une ville fortifiée, encerclée par des murailles de 6 mètres de haut élevées sur les deux berges du fleuve. En temps de guerre, on tend des chaînes en travers du fleuve pour interdire l'accès aux navires et des balistes et des canons montés sur les remparts permettent de faire pleuvoir une grêle meurtrière sur les armées en approche. Dominant tous les imposants dispositifs de défense de la ville, le palais de la duchesse, un édifice aux allures de forteresse, s'élève au sommet de la colline de Nuln.

Évidemment, aucune grande cité ne peut se vanter d'être totalement autonome. Comme toutes les autres métropoles, Nuln dépend des villages et des hameaux disséminés dans la campagne environnante pour ses approvisionnements en nourriture, en bois et en matières premières diverses. Nuln est bien dotée de ce point de vue, car elle est entourée de terres cultivables le long du fleuve, au nord et au sud, de la Reikwald et de la Grande Forêt, au nord-est et au nord respectivement, et elle reçoit des produits de luxe provenant du sud et du sud-est. À Nuln, les prix sont généralement justes, bien que les Nulners soient d'habiles négociateurs. Sa localisation dans le sud lui assure un

statut naturel de plaque tournante commerciale. Nuln est également le premier centre industriel de production de canons et d'autres pièces d'artillerie et, de ce fait, toutes les villes et provinces ont intérêt à entretenir des relations amicales avec elle et à assurer sa sauvegarde. Tant que les gens auront le goût de l'or, Nuln conservera sa puissance.

Dans les pages suivantes, vous trouverez une description générale de Nuln et de ses différents quartiers, avec des informations sur certains lieux remarquables. Si vous désirez plus de renseignements sur la province environnante, ne manquez pas de consulter *Les Héritiers de Sigmar*. Pour la description des endroits génériques, tels qu'un domaine de noble, un taudis, une taverne ou un lieu similaire, voyez *Les Tours d'Altdorf*.

La disposition de la cité

Les remparts de Nuln sont percés de trois portes fortifiées qui permettent d'accéder à la ville par voie de terre ; elle a également des docks et des embarcadères situés le long des berges nord et sud du Reik, pour le trafic fluvial. Les trois routes qui y mènent sont constamment surveillées par des escouades de patrouilleurs et de miliciens des bourgades environnantes. À Nuln, tout le monde prend très au sérieux la protection des routes contre les brigands et autres créatures plus redoutables encore.

Les portes

La porte Sud est la moins utilisée par les voyageurs ordinaires. Cette entrée est défendue par deux tours de guet équipées de balistes, chacune abritant un escadron de soldats. C'est une porte commerciale essentiellement utilisée par des marchands arrivant de Tilée et des importateurs de matériaux de grandes dimensions. On incite les piétons à passer ailleurs pour pénétrer dans la ville car les gardes inspectent toutes les cargaisons qui passent par là et l'attente peut y être très longue.

La porte Ouest mène dans la Neuestadt, l'un des plus misérables quartiers de Nuln. Elle est conçue pour gérer le trafic piétonnier, les caravanes et les attelages, et il y a toujours beaucoup d'animation à cette porte tandis que la population s'y presse tout au long de la journée. Il faut en général deux heures pour la traverser.

La dernière est la porte du Griffon. Nuln est surnommée la cité des Empereurs du Griffon. À l'origine cette dénomination s'appliquait au plus célèbre des fils de Nuln, Magnus le Pieux, qui l'adopta en l'honneur des deux grands griffons qui flanquent la porte. Les Empereurs qui lui succédèrent perpétuèrent cette tradition héraldique. C'est de loin la plus encombrée des trois portes et il faut parfois la journée pour la traverser. Là, les gardes se montrent encore plus tatillons qu'ailleurs à l'égard des personnes qu'ils autorisent à passer, car cette porte s'ouvre directement sur l'Altestadt, le quartier de l'aristocratie qui englobe le district de l'Aldig.

En plus de son rempart extérieur, Nuln est divisée en deux par une muraille intérieure d'à peu près 4,50 mètres de haut. Ce mur sépare l'Altestadt de la Neuestadt et matérialise la frontière entre l'élite et la populace. Quatre portes permettent d'entrer dans les quartiers des privilégiés. Du nord au sud-est, on trouve la porte du Temple, la porte de Magnus, la Haute porte et la porte d'Alt. La Haute porte est la plus fréquentée et la plus spectaculaire car elle se situe juste en face d'un imposant temple de Verena visible de tous ceux qui s'apprêtent à passer sous son arche.

On ferme les portes extérieures une heure après la tombée du jour, tandis que la porte d'Alt et celle de Magnus ferment au coucher du soleil. La porte du Temple et la Haute porte restent ouvertes jour et nuit. Chaque voyageur doit s'attendre à payer la Taxe à la jambe pour entrer dans la cité (cf. **Les impôts**, page 13).

Les ponts

Le pont de Nuln est l'une des merveilles du Vieux Monde ; la section centrale de son tablier peut se relever dans un but défensif ou pour permettre le passage des navires. C'est le dernier endroit où il est possible de traverser le Reik par un pont à une seule travée et c'est le point de traversée le plus au nord dans l'Empire. C'est le pont le plus long de l'Empire.

On trouve également quatre ponts de moindre importance à Nuln ; ceux-ci relient les deux îles et le quartier de Der Halbinsel au reste de la cité. Le pont de la Gloire joint le secteur nord à l'île d'Aver, qui est reliée au Donjon de Fer par le pont de Fer et à Der Halbinsel par le pont du Reik. Le pont des Pénitents relie le Donjon de Fer à la partie sud de la cité. La Taxe à la jambe s'applique également à tous les piétons qui empruntent les ponts.

Les rues

Il est quasiment impossible d'établir une carte détaillée et utilisable de toutes les rues, allées et avenues qui sillonnent une ville aussi vaste que Nuln. En vérité, les marchands de la cité n'ont jamais vraiment perçu l'intérêt de donner des noms aux rues et personne ne s'est donné la peine d'installer des panneaux qui auraient dû être financés par les deniers publics. Et de toute façon, combien y a-t-il de personnes qui savent lire dans la populace ? Cependant, au fil des années, certaines rues ont peu à peu acquis un nom (parfois plusieurs, dans certains cas) que l'on peut quelquefois voir affiché sur les boiseries décoratives des bâtiments qui se trouvent à chaque extrémité de ces rues. Les Nulners étant dans leur grande majorité illettrés, ils ont inventé des façons originales de marquer leurs rues. Le passage de l'Oie est marqué par une grosse oie blanche qui monte la garde au-dessus de la maison d'Hildebrandt le Chapelier, tandis que la première maison de la montée du Hobgobelin porte une effigie qui doit représenter l'idée que l'artiste se faisait de la face hideuse d'un hobgobelin. Quant à la trouée d'Eyk, on ne sait si ce nom lui a été donné pour honorer la famille de robustes bourgeois de ce nom (dont plusieurs membres ont rempli des fonctions de maire au cours des récentes périodes) ou à cause d'une ressemblance que d'aucuns auraient perçue entre l'un des éminents citoyens de la ville et la gargouille défigurée qui montre ses fesses orange aux passants depuis la façade du grand hôtel particulier qui en fait le coin.

Le Reik

Le grand Reik coule en direction du nord, alimenté par le Reik supérieur et l'Aver. C'est sans conteste le fleuve le plus important de l'Empire et il est suffisamment large et profond pour permettre la navigation des navires de haute mer. De nombreux vaisseaux y entrent par le port de Marienburg, au nord, et le remontent jusqu'aux docks de Nuln. À l'extrémité ouest de la cité, le Reik fait presque une lieue de large, mais il se rétrécit rapidement avec l'élévation du terrain environnant. Bien que la plupart des plus gros navires puissent passer sous le pont de Nuln, il est rare qu'ils le fassent. Seuls les bateaux fluviaux, plus petits, et les navires de plaisance remontent l'Aver ou le Reik supérieur.

Pour ceux qui peuvent se le permettre, il y a l'*Empereur Wilhelm*, un prestigieux paquebot fluvial qui assure un service de luxe entre Nuln et Altdorf. Il est utilisé par les aristocrates et les marchands les plus riches, ainsi que par les agents en mission impériale. Pour plus de détails sur ce navire, voyez le **Chapitre III : Au fil du Reik**.

L'Altestadt



L'Altestadt, ou Vieille Ville, est le quartier riche. Il englobe tout le quart nord-est de la cité et il est bien connu pour ses belles boutiques, ses bons restaurants, ses rues propres et sûres et ses superbes demeures. Les rues sont bordées de statues et les arcades et les colonnades offrent de magnifiques perspectives esthétiques dans un harmonieux mariage de styles issus du monde entier. Des parcs tranquilles au silence à peine troublé par le clapotis des jets d'eau d'innombrables fontaines contribuent à parachever cette ambiance de prospérité et de confort.

Bien qu'il s'agisse du quartier où habitent les personnalités les plus haut placées, cela ne signifie pas que tous y soient égaux. Les citoyens les plus riches occupent les résidences et les domaines situés le plus près du palais, d'où ils dominent le reste de la cité, au sens propre



La Cité de Nuln

Collines boisées
Route de Nuln
Quartier Kaufmann
Quartier de l'Aldig
Quartier de Tempel
Altestadt
Universität
Handelbezirk
Aver
Île d'Aver
Der Halbinsel
Reik supérieur
Donjon de Fer
Westen
Neuestadt
Industrielplatz
Les Taudis
Docks
Docks
Reik
Faulestadt
N

1. Porte Sud
2. Porte Ouest
3. Porte du Griffon
4. Haute porte
5. Grand Pont
6. Pont de la Gloire
7. Pont de Fer
8. Pont du Reik
9. Palais
10. Gedächtnisgarten
11. Versammlung
12. Cours des Argentiers
13. Jardins de Morr
14. Archives de Nuln
15. Reik Platz
16. Hôtel de ville
17. Collège d'Ingénierie
18. École impériale d'Artillerie
19. Université de Nuln
20. Dédale
21. Ateliers d'artillerie
22. Fonderie Richthofen
23. Les Armures de Rickard
24. Greniers







comme au sens figuré. Ici, le statut social est directement lié à l'altitude des demeures. La colline de Nuln, le site où s'élèvent le palais de la comtesse Emmanuelle et des dizaines de domaines et d'hôtels particuliers, est le foyer de la crème de la bonne société de Nuln. Le reste de l'Altestadt, bien que prospère, paraît presque terne comparé à la richesse décadente de cette élite.

L'environnement

Comme l'Altestadt est le quartier des citoyens les plus riches de Nuln, même ses résidents les plus pauvres vivent dans le luxe si on les compare aux habitants de la Neuestadt. Dans l'Altestadt, tous les bâtiments sont bâtis en pierres importées des carrières des Montagnes Grises, à l'ouest, et hissées à grands frais jusque sur la colline de Nuln. L'un des signes les plus avérés que la bonne fortune de quelqu'un est en train de changer est de croiser un cortège de chariots grinçants, chargés de pierres de taille, faisant l'ascension jusqu'à l'Emmannuelleplatz. Mais il ne suffit pas d'avoir une belle demeure ; on s'attend à ce que ses résidents l'entretiennent. On ne voit quasiment jamais les ouvriers qui effectuent les travaux. Les artisans s'empressent de réparer les fenêtres cassées ou les dommages structurels dus aux intempéries ou à la guerre et ils remplacent les tuiles avec une célérité étonnante. Les bâtiments et lieux caractéristiques de ce quartier sont les domaines clos, les hôtels particuliers, les restaurants, les clubs, les théâtres, les parcs, les monuments, les musées, les organismes financiers, les temples et les oratoires. On y trouve également une quantité de boutiques spécialisées dans les articles de luxe, comme les denrées alimentaires importées, les bijoux précieux, les costumes à la dernière mode ou les livres.

L'Aldig

Le palais se trouve au centre du quartier de l'Aldig, posé au sommet de la colline de Nuln, sur les ruines de l'avant-poste commercial elfe qui était bâti là il y a plus de deux mille ans. Sa principale avenue, l'Emmanuelleplatz, prend naissance à la porte de la somptueuse demeure de la Comtesse Électrice et chemine entre les domaines et les hôtels particuliers de l'élite de l'aristocratie (et de quelques puissants marchands). Ceinturé d'un côté par le rempart de la ville et de l'autre par le quartier de Tempel et par le reste de l'Altestadt, on peut dire que l'Aldig est sans aucun doute la plus belle partie de la ville.

Le palais

Une visite au palais constitue toujours une expérience en soi. L'Emmanuelleplatz, une large avenue qui monte en serpentant sur les pentes escarpées de la colline, offre de beaux points de vue sur la splendeur de Nuln. Les demeures de la noblesse s'étagent de chaque côté de cette rue. Plus on monte haut, plus la vue est belle sur les flèches du temple, les grands bâtiments de l'école d'Artillerie, l'université et les impressionnants édifices du collège d'Ingénierie.

Le palais lui-même est incroyablement grand. Il est enfermé derrière de hautes murailles et pourvu de tourelles et de balcons crénelés. Il présente plus l'aspect d'une forteresse que d'une maison d'agrément. Le seul moyen d'y entrer est de passer par le châtelet d'entrée, une arche imposante fermée par de lourdes portes de chêne à renforts de bronze.

Les rares privilégiés qui sont autorisés à y pénétrer découvrent qu'il est facile de se perdre dans le labyrinthe de ses couloirs et de ses salons. Cette forteresse a grandi au même rythme que Nuln. Pour l'essentiel, les travaux d'amélioration ont été réalisés en construisant des structures plus imposantes par-dessus et autour des bâtiments précédents, de ce fait les pièces qui se trouvent au centre du palais sont les plus anciennes et clairement de conception elfique. On peut voir plusieurs endroits remarquables dans ce palais ; entre autres, des galeries emplies d'objets d'art, la salle de bal de la comtesse où elle donne ses réceptions et bals masqués, trop fréquemment au goût de certains, ainsi que les bureaux où travaillent ses serviteurs et ses conseillers et les résidences où elle reçoit ses invités.

Idée d'aventure
Malgré les consignes de sécurité rigoureuses que l'on applique au palais, il est de notoriété publique que les servantes connaissent des passages secrets pour y entrer et en ressortir. Certaines les utilisent pour se rendre à des rendez-vous galants avec d'autres membres du personnel, mais quelques-unes s'en servent à des fins plus indélicates et volent tout ce qui n'est pas fermement fixé à son support. De temps en temps, l'une d'elles disparaît et bien que cela inquiète beaucoup les membres de la domesticité du palais, la plupart n'ont guère envie de passer à côté de juteuses opportunités pour partir à la recherche d'une petite écervelée.

Le Gedächtnisgarten

Il y a quelques années, les skavens manquèrent d'anéantir les réserves de nourriture de la ville, répandirent une abominable épidémie et déclenchèrent une série d'incendies incontrôlables dans la Neuestadt. À la suite de cette attaque, la comtesse fit élever un monument à la mémoire des hommes du guet et des citoyens qui en furent les victimes. On érigea un obélisque de pierre noire au centre du parc, entouré d'arbres à feuillage persistant et de rosiers. C'était un geste admirable, mais aucun citoyen ordinaire ne peut véritablement visiter le parc, ni même l'apercevoir. Cet endroit est devenu un lieu idéal où se dissimuler pour fomenter toutes sortes de complots ou pour se livrer à des activités plus inquiétantes une fois la nuit tombée.

Idée d'aventure
Selon les rumeurs, les membres d'une société secrète de Nuln se réunissent au Gedächtnisgarten. De curieux messages codés sont souvent cachés sous des pierres, pour disparaître quelques heures plus tard. Jusqu'à présent, le guet n'est pas parvenu à identifier ceux qui laissent ces messages ou qui les récupèrent. Certains ont émis l'hypothèse que les individus qui se livrent à ce petit jeu ont peut-être en tête quelque chose de beaucoup plus sinistre qu'une simple réunion.

Le Versammlung

Installé à l'ombre des murailles du palais, et tout aussi impressionnant, le Versammlung est un grand édifice couronné d'un dôme où la comtesse se réunit avec ses conseillers et où elle entend parfois les réclamations des aristocrates mineurs et des marchands. L'intérieur du dôme est décoré d'une magnifique fresque peinte il y a plus de mille ans par Aldremaus, un artiste renommé ; cette fresque retrace la fondation de la cité et les débuts de son histoire. Les murs sont décorés de tableaux qui furent commandés par la suite à d'autres





DÉPLACEMENTS DANS LA CITÉ ET POURSUITES DANS LES RUES

Comme Altdorf, Nuln est une immense cité grouillante de monde. En conséquence, on ne s'y déplace pas rapidement, même dans les meilleures conditions, et il est quasiment impossible d'avancer aux heures de pointe. Pour la plus grande partie de la journée (généralement depuis l'aube jusqu'au crépuscule, à peu près), tous les déplacements sont ralentis (cf. *WJDR*, page 138). La nuit, les personnages peuvent se déplacer normalement, bien que l'amoncellement des ordures et la saleté puissent rendre la chaussée hasardeuse dans certains quartiers de la ville.

La meilleure façon de gérer une poursuite est de le faire à la façon d'un combat. Les personnages voudront probablement utiliser une action de Course à chaque round pour avoir une chance de suivre leur proie ou d'échapper à leurs poursuivants. Cependant, dans les rues, on ne peut pas leur garantir de pouvoir parcourir un nombre de cases égal au triple de leur caractéristique de Mouvement.

À chaque round, chaque personnage doit effectuer un test d'Agilité. S'il obtient au moins trois degrés d'échec, le personnage ne peut pas avancer du tout. S'il obtient moins de trois degrés d'échec, il peut avancer d'un nombre de cases de 2 mètres égal à sa caractéristique de Mouvement. En cas de réussite, le personnage peut avancer en doublant sa caractéristique de Mouvement. Et s'il obtient au moins trois degrés de réussite, il peut tripler normalement sa vitesse de déplacement.

Si l'intéressé rate son test d'Agilité, il entre en collision avec quelque chose ou quelqu'un ou même s'étale de tout son long. Ces accidents ne causent aucun dégât mais retardent le personnage. Si le test d'Agilité est lamentablement manqué (de 50% ou plus), le PJ peut percuter un individu qui se fâche sérieusement et le retient suffisamment longtemps pour que la poursuite se termine. Les succès signifient donc que le personnage se faufile habilement dans la foule.

Les personnages ont la possibilité de semer des obstacles pour ralentir leurs poursuivants. Pour chaque multiplicateur de Mouvement sacrifié, un personnage donné peut créer un tel obstacle. Ceci veut dire qu'un personnage ayant réussi son test d'Agilité peut choisir de ne se déplacer qu'à hauteur de sa caractéristique de Mouvement normale et laisser un obstacle derrière lui. Il peut par exemple renverser un étal de marché, vider un tonneau de pommes sur la chaussée, effrayer une mule pour qu'elle se mette en travers de la rue avec son chariot ou toute autre ruse que pourrait inventer le joueur. En règle générale, un obstacle rend le prochain test d'Agilité du poursuivant **Très difficile (–30%)**. Un obstacle particulièrement efficace peut immobiliser un poursuivant pendant un tour, le temps qu'il réussisse à le contourner. En moyenne, on peut dire que la mise en place d'un obstacle ralentit le poursuivi autant que son poursuivant, mais il y a des circonstances dans lesquelles ceci peut se révéler utile.

Une poursuite se termine lorsque le poursuivant abandonne ou perd la piste de sa proie. Ainsi, c'est une manœuvre qui vaut souvent la peine d'être tentée juste avant de tourner un coin de rue de façon à s'enfuir hors de sa vue.

artistes et qui rappellent certains épisodes suivants de l'histoire de la ville. La salle d'audience elle-même est un amphithéâtre avec un trône pour la comtesse et des fauteuils pour ses conseillers les plus proches. Les autres conseillers et les scribes s'asseyent dans les gradins.

Idée d'aventure
Certains des serviteurs et des gardiens affectés à cet édifice affirment qu'il est hanté ou, plus exactement, que l'un des tableaux est hanté. Tard le soir, lorsque les domestiques font le ménage après la fin des réunions de l'Assemblée, ceux-ci prétendent que les éléments représentés dans l'une des peintures bougent tout seuls, comme s'il s'agissait d'une fenêtre ouvrant sur un autre monde. La peinture dont ils parlent est une œuvre exécutée dans le style réaliste actuellement très en vogue en Tilée. Elle représente une terrifiante attaque de skavens et elle est censée commémorer la sombre période qui a succédé à la Grande peste de 1111 CI. L'auteur est inconnu.

Le quartier Kaufmann

Le versant sud de la colline sur laquelle s'élève le palais forme soudain un à-pic puis descend en pente douce jusqu'au niveau du fleuve. C'est là que sont installés les marchands. Bien que tous les habitants de ce quartier soient très riches, ils ne peuvent prétendre s'installer plus haut sur la colline de Nuln car ils ne disposent pas d'un prestige et d'un statut social suffisants et ne bénéficient pas de la faveur de la comtesse. En plus des demeures de ces riches citoyens, et pour ceux qui en ont les moyens, on peut y trouver un bon nombre d'excellentes boutiques et de restaurants. Tous les résidents de l'Altestadt fréquentent ces endroits ; on y aperçoit même parfois la comtesse.

Le cours des Argentiers

C'est l'une des avenues les plus connues du quartier Kaufmann. Pour commencer, elle est dotée d'un véritable panneau de rue, une grande pancarte fixée à un poteau métallique au début de l'avenue. Elle est d'une propreté impeccable et bordée d'impressionnantes maisons de pierre de style tiléen. C'est ici que résident les courtiers en investissement, les prêteurs et on y trouve également l'hôtel de la Monnaie. Des quantités d'or énormes passent par cette rue, car c'est ici que l'on traite les ventes des canons produits sur l'Industrielplatz aux autres cités et provinces. En outre, la quasi-totalité de l'aristocratie confie une considérable portion de sa fortune aux chambres fortes des banques de ce quartier. Mais n'ayez crainte : ces fortunes sont en lieu sûr. Les banques utilisent les meilleurs dispositifs de sécurité de tout l'Empire, grâce à une combinaison de force brute, de magie et de monstres, afin de s'assurer que ce qui a été déposé dans leurs coffres y restera.

Idée d'aventure
Une fois par an, au moins, des voleurs se montrent assez naïfs pour tenter de cambrioler l'une des banques du cours des Argentiers. À chaque fois, la tentative échoue. Les PJ pourraient être les prochains à essayer de franchir leurs défenses souvent magiques et monstrueuses, ou bien ils pourraient avoir été embauchés comme gardes afin de tenir les malandrins en échec.

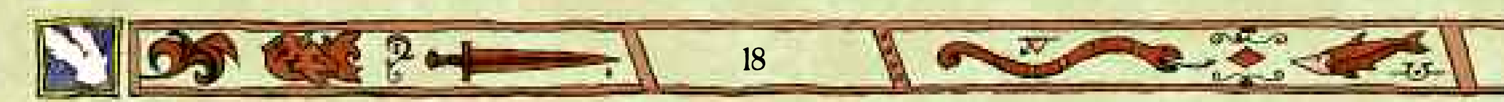
Le Marteau Doré

C'est l'un des restaurants préférés des « nobs » (les nobles) de la ville et il propose une cuisine exquise et un service irréprochable. Les serveurs y sont très prévenants, voire obséquieux, dans un décor à la gloire de Nuln et de son histoire, avec des portraits de grands héros de l'Empire peints par Vespasian, le plus célèbre peintre de Nuln. Parmi ces portraits, on peut remarquer les augustes visages de Sigmar, de Magnus le Pieux et de Frederick le Hardi. C'est un établissement très connu, mais qui n'est pas accessible à tout le monde. Le *Marteau Doré* trie sa clientèle sur le volet et le personnel n'hésite pas à refuser l'entrée à quiconque ne correspond pas à ses critères de sélection extrêmement stricts.

Idée d'aventure
L'un des clients du *Marteau Doré* tombe malade et meurt à la suite d'un somptueux festin. Les soupçons se portent immédiatement sur le restaurant. Les propriétaires cherchent des personnes capables de les aider à dissiper ces accusations, afin de rendre à leur établissement la réputation qui en fait le restaurant favori de l'élite de Nuln. Toutefois, à moins que les PJ ne soient d'un statut social suffisant, ils vont devoir trouver d'autres moyens de s'introduire dans la maison afin de découvrir le fin mot de ce qui est, à l'évidence, un meurtre.

Le domaine d'Otto Jaeger

À Nuln, Otto Jaeger est célèbre pour sa réussite. Fils d'un riche prince marchand d'Altdorf, il a repris les rênes des affaires familiales à Nuln lorsque leur dernier représentant dans cette ville a été torturé et exécuté après avoir été accusé de vénérer les infâmes dieux du Chaos. Otto est alors venu s'installer dans la cité, où il s'est employé à sauver l'image de sa famille à Nuln. Il s'en est tout de suite très bien sorti, parvenant à faire des bénéfices et à restaurer la réputation de Jaeger et Fils, mais sa grande réussite est consécutive à l'attaque des skavens. À la suite des considérables ravages qui s'ensuivirent, il s'est imposé comme l'un des plus importants bienfaiteurs de la ville, en faisant don à la fois de fonds et de matériaux pour sa reconstruction et en obtenant ainsi la faveur de la comtesse (naturellement, le rôle tenu par






Felix Jaeger dans le sauvetage de Nuln y est également pour quelque chose). En bref, il a rapidement surclassé ses rivaux et s'est élevé dans les cercles du pouvoir. Sa famille s'est installée sur la colline de Nuln quelques années plus tard. Nombreux sont ceux qui sont convaincus qu'il ne tardera pas à prendre place au conseil de la comtesse.

Sa maison, un hôtel particulier de trois étages au cœur d'un parc ceint de murs, est l'une des plus belles du quartier Kaufmann. Derrière le mur d'enceinte, autour de la demeure, s'étendent de somptueux jardins minutieusement entretenus. Otto y a installé son bureau car il préfère recevoir ses clients dans le confort de son domicile plutôt que de devoir se colleter avec la foule qui encombre les rues de la cité.

Idée d'aventure
Depuis les problèmes consécutifs au soulèvement des rats… heu… des hommes-bêtes il y a quelque temps de cela, Otto Jaeger a connu une ascension météorique dans la société et il est devenu l'un des bourgeois les plus influents de la ville. Cependant, son implication dans les actes de son frère et du camarade nain de celui-ci lui a également créé quelques ennemis chez les rongeurs et voilà que ces créatures ont finalement décidé de lui rendre une petite visite. Si les PJ réussissent à le sauver avant que les skavens ne parviennent à lui faire subir le sort qu'ils lui avaient réservé, ils auront acquis un puissant allié qui pourra les soutenir dans leurs tractations avec les personnalités de la scène politique de Nuln.

Le quartier de tempel

Ce quartier n'est pas situé aussi haut sur les pentes de la colline de Nuln que le palais ou les demeures des aristocrates, mais il reste tout de même l'un des plus magnifiques exemples de l'attention que cette cité porte aux détails. Ici, les rues sont pavées de pierres blanches et lisses que les serviteurs des différents temples nettoient presque quotidiennement. Les dieux y sont presque tous représentés, depuis les jardins de Morr jusqu'à l'antique cathédrale de Sigmar. Bien sûr, on peut trouver des oratoires dédiés à la plupart des dieux un peu partout dans la cité, mais c'est ici que leurs prêtres reçoivent leurs instructions et leurs subsides. Ici, les flèches et les tourelles des temples s'élèvent très haut dans le ciel, comme l'hommage rendu par les hommes à la main bienveillante des dieux qui guident et bénissent Nuln chaque jour.

La cathédrale de Sigmar

On dit qu'elle est bâtie sur le site même où Johann Helstrum prêchait l'ascension de Sigmar aux masses. Cette cathédrale est une énorme forteresse, entièrement dédiée à la gloire de la puissance du premier Empereur. Une tour domine le fronton de ce grandiose édifice et la façade est décorée d'effigies de héros célestes et de saints. De grandes portes à double battant, cerclées de gromril offert par les nains, donnent accès au sanctuaire. À l'intérieur, la grande nef centrale où se recueillent les fidèles s'ouvre sur deux corps de bâtiment : l'aile est, qui abrite les cellules des acolytes et des prêtres, et l'aile ouest, où sont situés les bureaux et les quartiers des prêtres de haut rang.

Idée d'aventure
Lorsque que des répurgateurs viennent s'installer à la cathédrale, des rumeurs commencent à circuler. On prétend qu'ils seraient venus à Nuln dans l'intention de localiser le mystérieux Marché de Nuit, cette cité souterraine qui serait établie sous Nuln et qui serait le repaire de toutes sortes d'abominables mutants. Au cours des semaines suivantes, les répurgateurs font des apparitions soudaines dans des endroits inattendus qui n'ont aucun rapport entre eux. Que cherchent-ils et pour quelle raison ?

Les jardins de Morr

Les jardins de Morr ont deux fonctions. Premièrement, il s'agit du cimetière de la ville ; d'autre part ils représentent les intérêts du culte de Morr. Un certain nombre de Nulners ne peuvent guère espérer mieux que la sépulture sans pierre tombale que l'on réserve aux miséreux, mais la plupart d'entre eux ont les moyens de s'acquitter de la taxe très raisonnable qu'exige le dieu de la mort. Les jardins sont bien entretenus et entourés d'un haut mur couronné de pointes, percé d'une unique porte voûtée. La nuit, cette porte est verrouillée et gardée par homme du guet assez nerveux. Le cimetière est plein de vieilles pierres tombales et de mausolées, entre lesquels on peut voir des statues de saints ailés portant des épées et des livres ou encore de personnages menaçants, encapuchonnés et armés d'une faux, et toutes sortes de statues. Mais ses éléments les plus caractéristiques sont ses arbres noueux et tordus et les buissons de roses noires qui semblent avoir envahi les lieux. Selon l'usage local, lorsqu'un visiteur vient assister à une cérémonie, il doit cueillir une rose noire près de l'endroit où l'inhumation a eu lieu.

L'édifice le plus important des jardins est le temple, un bâtiment sombre, trapu, qui ressemble un peu trop aux mausolées du cimetière. Lorsqu'il est ouvert au public, un prêtre se tient devant l'entrée du temple, une porte caverneuse, et demande à chaque visiteur de lui donner un sou et de se vêtir d'une robe noire avant de pénétrer dans le temple. La première chose que les visiteurs remarquent généralement est que le temple est d'une propreté rigoureuse, bien qu'il soit sombre et sinistre. À l'intérieur se trouve une grande chambre centrale où l'on prépare les corps. Là, des cadavres à divers stades de leur préparation sont étendus sur des tables de marbre. Malgré les encensoirs balancés par les prêtres, l'odeur des morts est très présente. Les autres pièces du temple servent de réserves, de bureaux et de cellules pour le clergé.

Idée d'aventure
Bien que les prêtres de Morr se soient donné énormément de mal pour purifier et sanctifier leur lieu saint après sa profanation par les ignobles hommes rats, il reste encore des foyers de peste dans cet endroit. Pire encore, les rats infestés par la peste commencent à poser un véritable problème. Pour commencer, ces bestioles fouinent dans les tombes et en retirent des morceaux de cadavres qu'elles dispersent à la surface. Mais cela ne s'arrête pas là : elles commencent à répandre une nouvelle maladie. Jusqu'à présent, les prêtres ont réussi à contenir les poussées de cette nouvelle infection, mais l'un des PJ tombe malade.

Le temple de Myrmidia

Ce complexe tentaculaire occupe tout un pâté de maison. À l'origine, le temple fut fondé par des missionnaires tiléens et les myrmidiens se sont d'abord installés ici avant d'aller créer d'autres temples dans l'Empire, particulièrement dans le sud où ils ont remporté de grands succès. Le culte rémunère des sentinelles affectées aux oratoires des différents quartiers de la cité. Les guerriers sanctifiés du temple montent la garde sur les remparts, guettant l'approche d'armées ennemies. Si une attaque devait se produire, les myrmidiens seraient prêts à la recevoir.

Idée d'aventure
Il existe une grande rivalité entre les membres du culte de Myrmidia et leurs voisins ulricains et sigmarites, car les prêtres myrmidiens critiquent vertement les tactiques guerrières de ces cultes. Les choses ont encore empiré depuis la Tempête du Chaos et les échauffourées sont monnaie courante dans les rues de ce quartier.

Le temple d'Ulric

La présence du culte d'Ulric n'a jamais été très forte à Nuln ; le peuple d'ici est plus attiré par la majesté de Sigmar, l'esprit scientifique de Myrmidia et la sagesse de Verena. Cependant, le culte possède tout de même un oratoire dans le quartier de Tempel. Encouragés et bien défendus par les templiers du Loup Blanc, les prêtres vitupèrent rageusement le luxe ostentatoire de la cathédrale de Sigmar, ce qui leur attire peu de sympathisants dans la population d'une ville qui est à l'origine de la foi sigmarite.

Idée d'aventure
Une troupe de chevaliers du Loup Blanc arrive au temple d'Ulric pour une visite imprévue. Ils déclarent vouloir prêter main-forte aux forces de police de la comtesse mais ne font qu'ajouter à la confusion, provoquant des bagarres avec les gens de la cité et outrepassant clairement leurs prérogatives. Néanmoins, les gens essayent tout de même de ne pas les provoquer. Hélas, la situation dégénère lorsqu'un répurgateur accuse le chef de ces chevaliers d'être un serviteur du Chaos. C'est un Norse et le répurgateur pourrait avoir raison, mais les chevaliers ne l'entendent pas de cette oreille. Le répurgateur aborde les PJ et leur demande leur assistance sur un ton qui ne souffre pas de refus.






Le temple de Verena

Bien que Nuln soit le berceau du culte myrmidien dans l'Empire, sa véritable sainte patronne est Verena, déesse de la sagesse et de la justice. Dans ce centre du savoir, le culte de Verena influence presque tous les aspects de la vie de l'Universität, de l'école impériale d'Artillerie, des différents collèges et même des quelques praticiens de la magie qui ont trouvé asile dans cette ville. Situé à l'écart du reste de Tempel, le temple de Verena s'élève près de la Haute porte et on dirait que sa façade examine chaque passant d'un œil menaçant. C'est un bâtiment de quatre étages en briques pleines, massif, entouré d'une vaste enceinte. Il remplit également la fonction de Haute Cour de justice de Nuln ; la comtesse préfère laisser les questions judiciaires entre les mains du clergé, mais elle conserve le droit de gracier toutes ceux qu'elle désire et la capacité de rendre la justice comme elle l'entend.

Idée d'aventure
Le clergé de Verena est depuis toujours l'un des acteurs politiques majeurs de Nuln et ses prêtres instruisent presque autant de procès que les tribunaux séculiers. En temps ordinaire, les deux institutions travaillent côte à côte et se trouvent rarement en désaccord. Cependant, lorsqu'un noble arrêté pour des crimes luxurieux aussi abominables qu'impies est acquitté par le temple, les prêtres des autres cultes réclament l'application de la loi à cor et à cris, mais les tribunaux laïques ne veulent rien entendre. Les PJ arriveront-ils à découvrir les raisons de son acquittement et ce que les différents tribunaux espèrent en retirer ? Se pourrait-il que des mutants et des cultistes aient infiltré le système judiciaire de Nuln ?

La Neuestadt

C'est l'Altestadt qui contrôle la plus grande partie des richesses de Nuln, mais c'est dans la Neuestadt que vit l'essentiel de la population. Près des deux tiers des habitants de la cité sont entassés sur un tiers de sa surface. On les considère souvent en bloc, mais il y a des quartiers bien distincts dans la Neuestadt et chacun d'eux joue un rôle important dans le maintien de la gloire et du prestige de Nuln. Les différents quartiers de la Neuestadt sont l'Handelbezirk, l'Universität, le Westen et le quartier des Taudis. La prospérité et la misère la plus noire vont main dans la main ici ; plus on se rapproche de la porte Ouest, plus la déchéance se fait terrible à mesure que l'on s'enfonce dans les Taudis. Les conditions de vie sont meilleures le long de la muraille intérieure et autour des portes qui donnent sur l'Altestadt. Mais bien qu'elles soient mauvaises, ce n'est rien comparé à la vie que l'on mène de l'autre côté du fleuve.

L'environnement

C'est la zone la plus populeuse de Nuln et il est possible d'y trouver à peu près tout et n'importe quoi. On peut y voir toute la gamme des maisons imaginables, depuis les masures galeuses des Taudis jusqu'aux alignements de maisons du Westen. Il existe même quelques hôtels particuliers dans l'Handelbezirk, occupés par des courtiers en bourse et des agents de change, mais leur valeur réunie ne permettrait pas d'acquérir un terrain à bâtir sur la colline de Nuln. On peut également trouver des bâtiments officiels disséminés dans la Neuestadt : un hôtel de ville, de très nombreux postes du guet et un certain nombre d'oratoires dédiés à Verena et aux autres dieux. Les imposants bâtiments des différentes industries de Nuln contrastent avec ces édifices officiels aux proportions relativement modestes. La ville nouvelle abrite la grande université de Nuln, située sur l'un des côtés de la Reik Platz (la grande place de la ville, si l'on peut dire) et on y trouve également l'école impériale d'Artillerie et l'impressionnant collège d'Ingénierie. Les greniers et les citernes s'élèvent au milieu d'une vaste enceinte en plein cœur du Westen. Les principales artères sont bordées d'auberges et de pubs qui pourvoient aux besoins de tous les visiteurs et voyageurs qui passent par cette grande cité. La Neuestadt est appelée ainsi car, malgré le fait qu'elle ait été détruite et reconstruite plus souvent que ses habitants ne peuvent s'en souvenir, elle renaît toujours de ses cendres.

NULN ET LE CAFÉ

C'est venu d'Arabie que le café a pénétré pour la première fois dans le Vieux Monde. Il a rapidement acquis une grande popularité en Tilée, mais n'a pas vraiment réussi à percer dans l'Empire proprement dit. Il est longtemps resté hors de prix et ceux qui le goûtaient n'en supportaient pas la saveur. Mais tout récemment, les aristocrates de Nuln ont commencé à utiliser ce breuvage comme un nouveau signe ostentatoire de richesse. S'il faut en croire les Arabes, le meilleur café est celui que l'on récolte dans les déjections du furet qahwa, une étrange créature qui mange les baies, mais qui rejette les graines dans ses crottes. Les graines sont alors grillées, moulues et on les fait infuser dans de l'eau bouillante pour obtenir une boisson chaude au parfum musqué et puissant que seuls les individus dotés d'un palais éduqué sont capables d'apprécier. Notez bien que le café est toujours relativement cher dans l'Empire : il se vend à 33 co la livre, bien qu'il soit bien meilleur marché en Tilée où on peut le trouver à 15 co la livre.

L'Handelbezirk

Le quartier de l'Handelbezirk est le cœur commercial de Nuln, son élément moteur. C'est ici que les marchands ont leurs sièges commerciaux et qu'ils dînent dans des cafés et restaurants chics où ils concluent leurs marchés par une poignée de main au terme d'un bon repas. L'avenue du Commerce, la plus grande artère de la ville, est constamment embouteillée de chariots, de voitures à bras et de piétons, barrée d'un véritable mur d'hommes et de bêtes en chemin vers celui qui leur achètera leurs marchandises. Des financiers de second plan y travaillent également, arrangeant des marchés avec les puissances mineures qui désirent investir dans les industries spécialisées de l'artillerie de Nuln. Les demeures des bourgeois de Nuln sont cachées derrière ces rangées d'immeubles commerciaux et de boutiques ; ce sont des hôtels particuliers plus petits et moins prestigieux que ceux de l'aristocratie ou des alignements de maisons toutes identiques, le tout relié par un réseau labyrinthique de ruelles et d'alliances entre individus.

Les Archives de Nuln

C'est ici que sont conservés les rapports d'urbanisation de la cité, les textes des lois, le code des impôts, les annales des recensements, les plans des égouts, les plans des rues et bien d'autres choses encore. Le bâtiment des Archives forme l'un des côtés de l'Emmanuelleplatz et c'est un édifice imposant à un étage, en briques grises, d'aspect austère et sans aucune décoration. Les bureaux se trouvent au premier étage, le rez-de-chaussée abrite des salles d'audience et les archives elles-mêmes sont situées au sous-sol. En règle générale, les Nulners ont peu de raisons d'y venir, excepté pour déposer une plainte contre un projet de percement de rue qui doit passer au travers de leur maison, pour se plaindre de ce que des vendeurs de tourtes halflings s'approchent trop des terrains de jeu de leurs enfants ou pour récriminer contre les impôts et autres vétilles. Des gardes sont là pour protéger l'endroit contre d'éventuels citoyens frustrés et indisciplinés, mais cette affectation est généralement considérée comme une punition plutôt que comme une récompense car on s'y ennuie à mourir.

Idée d'aventure
Les Archives recèlent bien des secrets pour ceux qui ont la patience de chercher. On peut y trouver la trace de toutes les transactions immobilières, ainsi que la destination vers laquelle ont été exportés tous les canons et les engins de siège qui sont sortis de la cité. Chose plus intéressante encore, on peut y trouver toutes sortes d'informations très précises sur la cité ; par exemple, des plans détaillés des égouts et de tous les souterrains qui existent sous la surface, des cartes des rues et des passages des différents quartiers et même le nom des personnes ou des compagnies qui détiennent certaines propriétés.

La Reik Platz

Elle occupe le centre de la Neuestadt, bien qu'elle fasse en théorie partie de l'Handelbezirk ; c'est la plus grande place de la ville. L'orme de Deutz est planté en plein milieu : c'est un vieil arbre noueux au tronc aussi gros qu'une petite hutte. Les employeurs potentiels affichent leurs offres à cet endroit. Comme ils savent que la population de la cité est en majeure partie illettrée, beaucoup d'employeurs viennent également l'après-midi pour y choisir les hommes dont ils auront besoin le lendemain. Une multitude d'avis sont placardés sur l'arbre, mais la plupart sont sans intérêt : des promesses de récompense pour un animal (ou un enfant) perdu, des proclamations légales au sujet d'une nouvelle taxe, des annonces visant à retrouver un vieil ami ou des pamphlets fanatiques contre la paresse des Reiklanders.

On ne peut pas manquer la Reik Platz : elle forme le carrefour entre l'Emmanuelleplatz (qui la traverse, en direction des docks et du pont






de Nuln) et l'avenue du Commerce (qui parcourt toute la ville, depuis la porte Ouest jusqu'à la porte du Griffon à travers l'Altestadt).

Idée d'aventure
C'est l'endroit où il est le plus facile de faire débuter une aventure. Les voyageurs et les aventuriers y viennent à la recherche d'un emploi dans la cité ou aux alentours. On peut toujours y trouver une grande variété d'offres d'emplois ordinaires, comme des places de gardes du corps ou de journaliers dans les fermes. On y découvre aussi souvent des propositions alléchantes donnant aux aventuriers la perspective de découvrir des territoires exotiques et de sombres repaires fourmillant de dangers mortels.

L'hôtel de ville

C'est un imposant bâtiment en briques grises à trois étages, avec un toit d'ardoise. Il possède deux cheminées placées de chaque côté du toit, qui fument jour et nuit quelle que soit la période de l'année. La façade est percée de quelques fenêtres et ce sont les seules de tout l'immeuble. Ceux qui ont quelque chose à y faire y entrent par une porte de bois. Ils se retrouvent alors dans une petite pièce au centre de laquelle un bureaucrate falot, au teint cireux, est assis derrière un petit bureau. En réalité, ce poste est tenu par deux hommes, mais ils sont de caractères et d'aspects tellement semblables que personne ne parvient à les distinguer l'un de l'autre, pas même les gens qui travaillent ici. Les serviteurs du peuple, comme ils aiment à se faire appeler, aident les personnages à trouver la personne à qui ils doivent parler et conservent aussi les formulaires nécessaires pour consulter les procès-verbaux et les comptes rendus des réunions qui se tiennent ici. Comme on peut s'y attendre, c'est une procédure fastidieuse, mais pas plus qu'elle ne le serait n'importe où dans l'Empire.

Pour le reste, on trouve ici l'assortiment habituel de bureaux, de couloirs et de réserves qui permettent aux organismes gouvernementaux de Nuln de fonctionner correctement. Une grande salle sert à la fois de tribunal et de salle de réunion pour les bourgeois de la classe moyenne qui désireraient déposer une plainte. Chaque plaignant est autorisé à s'exprimer pendant 5 minutes, pendant que des secrétaires griffonnent furieusement afin de transcrire leur histoire aussi bien qu'ils le peuvent. À la fin de chaque présentation, l'assemblée appelle le plaignant suivant. Un pot-de-vin de 1 co permet d'obtenir un second temps de parole pour pouvoir terminer son discours. Ces débats aboutissent rarement à quelque chose et il est plus sûr d'en appeler au temple de Verena pour régler une affaire.

L'universität

L'Universität est un ensemble de bâtiments impressionnants, non loin du centre de la ville. C'est là que l'on trouve des institutions aussi prestigieuses et aussi renommées dans le monde que la célèbre école impériale d'Artillerie et la grande université de Nuln. Ce quartier attire des candidats de tout l'Empire et même d'au-delà, y compris de contrées presque légendaires, comme le Kislev et l'Estalie. On y trouve également des établissements moins connus, comme l'Académie de sorcellerie, ainsi que l'université Halfling, qui se spécialise dans les arts de la gastronomie. Les effluves des expérimentations culinaires que l'on y pratique sont parfois emportés par le vent jusqu'aux Taudis, où l'odeur âcre qui s'élève des docks se mêle à la puanteur étrange de certaines abominables fricassées. Bien que ce quartier soit voué au savoir et à l'enseignement, il change de visage la nuit lorsque des hordes d'étudiants avinés et braillards sèment la perturbation et le chaos.

Le collège d'Ingénierie

La plupart des gens ne savent même pas qu'il existe un collège d'Ingénierie à Nuln. Il est éclipsé par l'école des Ingénieurs d'Altdorf et par l'école impériale d'Artillerie, infiniment plus connue car elle forme les équipages de canonniers des armées impériales.

En vérité, il a bien failli ne jamais exister. Cela faisait longtemps que la comtesse nourrissait le projet d'installer un collège concurrent dans sa ville, mais malgré tous ses efforts et son inépuisable réserve de karls, elle ne pouvait parvenir à égaler les ingénieurs de la « nouvelle » capitale. Elle décida que la meilleure chose à faire était de financer la construction d'un tout nouveau collège d'Ingénierie pourvu d'équipements capables de damer le pion à ceux de l'école d'Altdorf. Et ce fut le cas. La comtesse dépensa une fortune pour attirer des ingénieurs et des artisans nains depuis les plus lointaines forteresses. Elle engagea le meilleur personnel que sa fortune pouvait lui permettre de s'offrir et les institutions d'Altdorf remarquèrent enfin son existence.

Hélas, le règne de l'illustre collège de Nuln fut de courte durée. Un incendie éclata dans le grand bâtiment à la suite d'une trahison, probablement d'origine bretonnienne (faut pas leur faire confiance !), mais certains émettent l'hypothèse que ce serait l'œuvre des mutants du Marché de Nuit. Les nouveaux chars à vapeur et les canons orgues tout neufs furent détruits. D'après ce que l'on raconte, une partie du bâtiment se serait également effondrée dans les égouts, bien que les nains qui travaillent encore pour le collège le nient farouchement et clament que, si c'est vrai, cela n'a pu se produire que sur une portion de tunnel rajoutée par les humains.

Quoi qu'il en soit, la comtesse accepta d'assez mauvaise grâce de financer la reconstruction du collège, mais il ne lui fallut pas longtemps pour se désintéresser de son audacieux projet, son attention étant accaparée par une nouvelle réception. Depuis, comme il n'a jamais été entièrement restauré, le grand établissement végète.

Le collège d'Ingénierie de Nuln est presque achevé. Derrière son haut rempart hérissé de pointes, il présente un aspect impressionnant. Il possède une foule de baraquements, de tourelles, de balistes et il a même un canon. Les terrains et les pelouses sont correctement entretenus, mais pas si impeccablement qu'à l'école impériale d'Artillerie. Le collège lui-même occupe le bâtiment central : c'est un édifice massif qui tient également le rôle de forteresse. On y entre par une énorme porte voûtée protégée par des gardes d'élite (cf. leur profil, page 14). Le décor intérieur est un peu défraîchi. Les bureaux des recruteurs se trouvent près de l'entrée et les quartiers des étudiants occupent la partie avant du bâtiment, au rez-de-chaussée et au premier étage. Le corps enseignant habite de jolis appartements au second étage.

Tous les travaux et toutes les classes se déroulent dans une immense galerie ouverte, pourvue de passerelles et de balcons répartis du rez-de-chaussée au sommet de l'édifice. Ici, les maîtres inculquent les arts subtils de l'ingénierie à leurs apprentis et conçoivent de nouvelles machines de guerre selon les concepts les plus novateurs. À l'heure actuelle, le collège s'implique énormément dans la mise au point d'un nouveau char à vapeur moins gourmand en carburant, ce qui le rendrait très utile sur le champ de bataille lors des campagnes de longue haleine.

Il y a également des salles plus petites adjacentes à la grande galerie, pour servir de salles de classe destinées aux novices et d'ateliers de construction pour les nouvelles armes à feu. Mais comme nous l'avons dit, le recrutement est sur le déclin et le Collège lutte pour continuer à fonctionner face à l'intérêt déclinant de la comtesse.

Idée d'aventure
Des étudiants venus de tout l'Empire arrivent à Nuln pour apprendre dans ce respectable établissement. Mais de temps en temps, l'un d'eux échoue et doit s'en retourner chez lui couvert de honte. Pourtant, l'un de ces étudiants refuse d'admettre son échec et s'est convaincu, à tort ou à raison, qu'il a été victime d'une malveillance. Pour se venger, il se glisse dans l'école afin de brûler des documents, endommager de l'équipement et, d'une façon générale, provoquer le plus de dégâts possible. Les PJ sont engagés par l'école pour se déguiser en étudiants afin d'arrêter le coupable.

L'école impériale d'Artillerie

L'école impériale d'Artillerie remporte beaucoup plus de succès que le collège d'Ingénierie, dont la conception était bancale dès le départ. C'est l'institution la plus célèbre de Nuln et sa principale attraction, mais en plus de cela ses bâtiments représentent également l'exemple le plus époustouflant des conceptions novatrices de Nuln en matière d'architecture. Avec ses gargouilles grimaçantes et ses arcs-boutants colossaux, ce gigantesque édifice dont les tours semblent grimper jusqu'au ciel attire une multitude de visiteurs qui ne viennent que pour l'admirer, sans parler des familles nobles dont les fils viennent y étudier. L'école fut créée dans le but de former des équipes d'artilleurs ainsi que des pistoliers et ses illustres amphithéâtres ont vu défiler la fine fleur de l'élite militaire.



L'immense silhouette de l'école domine le centre de l'Universität et écrase le collège d'Ingénierie et les établissements de moindre réputation qui se pressent dans son ombre. Une considérable portion des terrains qui l'entourent est occupée par des champs de tir et on peut entendre les échos des fusillades résonner toute la journée partout dans la ville. Les essais des canons se font depuis l'île d'Aver ou à l'extérieur des remparts de la ville. En plus de ces champs de tir, l'école possède également plusieurs grands amphithéâtres, des dortoirs et des salles de classe plus petites.

Mais l'enseignement n'est pas la seule vocation de l'école impériale d'Artillerie. On y fabrique également des pièces d'artillerie et de nouveaux canons, avec du minerai préparé sur l'Industrielplatz. Les meilleurs canons du monde viennent des forges de Nuln, tout comme les maîtres artilleurs d'élite qui servent dans les armées de tous les Comtes Électeurs.

Les citoyens de Nuln sont très fiers de leur école. Ils célèbrent le jour anniversaire de sa fondation et n'hésitent pas à chanter ses louanges auprès des visiteurs en vantant son excellence et son importance pour l'Empire. L'une des raisons de leur loyauté envers l'école réside également dans le fait qu'elle prend soin des orphelins. On les appelle les « enfants de la balle » et ces pauvres abandonnés peuvent y trouver du travail comme ouvriers ou comme apprentis.

Idée d'aventure
Nombreux sont ceux qui aimeraient voir l'école impériale d'Artillerie de Nuln s'affaiblir un peu, voire s'effondrer tout à fait. Des saboteurs et des espions venus du monde entier s'acharnent à essayer de dérober ses secrets, de détruire ses biens ou ses bâtiments ou encore de porter préjudice à son irréprochable réputation.

L'université de Nuln

L'université de Nuln est une très ancienne institution, l'une des premières écoles fondées dans l'Empire, datant certainement des premiers jours de celui-ci. Bien que son rayonnement ait quelque peu pâli ces dernières années, particulièrement face à celui des nouveaux centres d'enseignement d'Altdorf, elle reste tout de même très respectée et considérée comme l'une des meilleures universités du monde. Une partie de la nature cosmopolite de Nuln trouve son origine dans la diversité de sa population estudiantine, car les familles riches envoient leurs enfants étudier ici depuis des terres aussi lointaines que l'Arabie.

La faculté se spécialise dans les mathématiques, la philosophie, la théologie, la littérature et certaines sciences, mais elle dédaigne les sciences expérimentales des nouveaux programmes. On y dispense une excellente éducation classique, dans laquelle l'accent est mis sur les vertus du bon citoyen impérial. Les étudiants sont pratiquement tous des nobles, auxquels se mêlent quelques fils de marchands ; les frais de scolarité sont véritablement exorbitants.

Le campus de l'université rivalise sans peine avec celui de l'école d'Artillerie. Ses quatre vastes bâtiments s'élèvent le long de l'avenue du Commerce ; trois d'entre eux abritent de grands amphithéâtres, tandis que le quatrième est réservé aux étudiants. Ces édifices entourent une grande statue de Sebastian Veit, le fondateur de l'école, un érudit et un fervent sigmarite. Chaque bâtiment porte le nom d'un point cardinal : il y a la Maison nord, la Maison est, la Maison sud et la Maison ouest (les dortoirs).

L'université ressemble beaucoup à l'école impériale d'Artillerie par son côté monumental et intimidant. Les touristes peuvent visiter la Maison sud, d'où il est possible d'admirer la vue sur la Reik Platz, mais seulement à des horaires précis qui changent tous les semestres. Décoré de bustes des grands érudits qui ont étudié ici ou qui y ont enseigné et de peintures religieuses représentant les hauts faits de Sigmar, de Magnus le Pieux et d'autres personnages importants de l'histoire impériale, l'intérieur n'a guère plus de charme que l'extérieur. On raconte qu'à la nuit tombée, des fantômes hantent les couloirs et que ce sont les spectres des étudiants qui se sont suicidés à cause de la pression à laquelle les ont soumis leurs professeurs.

COMMENT TROUVER DU TRAVAIL À NULN

Le boucher connaît la musique, dans *La Crypte des Secrets*, recèle d'excellents exemples du genre d'annonces qu'il est possible de trouver sur l'orme de Deutz. Vous pourriez même jouer cette aventure en même temps que *Les Forges de Nuln*, en entremêlant délicatement les intrigues afin de créer une aventure encore plus complexe. Sinon, si les joueurs vont à l'orme de Deutz pour chercher du travail, vous pouvez tirer aux dés quelques annonces aléatoires grâce à la table suivante.

1d100	Résultat
01	*« Axel Erichson – disparu… illisible… Middenheim, peut-être que vous… illisible… L'Ours Jovial presque tous les soirs… illisible. »* Cette annonce est à peine déchiffrable car elle est là depuis des années. En vérité, il est même surprenant qu'elle soit encore là tant elle est dégradée par les intempéries.
02-10	*« On recherche des hommes (et des nains) courageux pour un travail difficile, mais très bien payé. L'aventure vous attend sous Nuln. Les égoutiers ont besoin de vous ! »* On cherche toujours des individus valeureux pour servir dans les rangs des égoutiers. La paye n'est pas si bonne que ça (8 pa par semaine), mais elle est suffisante pour se loger dans l'une des meilleures auberges du quartier des Taudis.
11-20	*« On demande des dératiseurs ! Gros rats dans la cave. Ils ont mangé la dernière équipe. Pour tout renseignement, s'adresser à La Betterave Marinée entre 9 heures et midi. »* La *Betterave Marinée* est un affreux bouge des docks qui a un gros problème de rongeurs. Le salaire est variable.
21-30	*« Goûtez des mets raffinés et buvez d'excellents vins tout en servant votre cité. S'adresser à la Haute porte après 4 heures. »* Les goûteurs sont toujours très demandés et la solde est plutôt bonne, à 1 co par semaine, mais il n'y a pas beaucoup de sécurité dans ce métier.
31-40	*« Un ogre introuvable. Aperçu pour la dernière fois à l'entrée des égouts. Récompense 10 co ! »* Cette annonce est un canular.
41-50	*« On embauche des gardes pour un travail facile dans un temple. Présentez-vous aux Jardins de Morr. »* La rotation de personnel est rapide aux Jardins de Morr. Ils proposent deux postes et payent 6 s la nuit.
51-60	*« Si vous pouvez lire ceci, vous êtes sur le chemin de la sécurité financière. Rencontrez Marcius au Retour du Flibustier. »* Marcius est un pirate de rivière. Il attire des gens érudits et un peu naïfs à l'auberge du *Retour du Flibustier*, près des quais, où il les capture pour les vendre aux marchés aux esclaves de Miragliano.
61-70	*« Bonne paye ! Travail facile ! Voyez le capitaine Shöler aux docks entre 2 et 4. »* Shöler est le capitaine d'un bateau fluvial. Son navire a été endommagé lors d'une attaque de pirates au sud de Marienburg. Il a besoin d'un homme pour tenir un lampion dans la cale afin d'éclairer ses marins pendant qu'ils bouchent les trous. Il donne 2 s par jour.
71-80	*« Récompense ! Un sou par queue de rat, une pistole par queue de GROS rat. On reçoit les livraisons au quartier général du guet de la Neuestadt, entre 9 heures du matin et 4 heures de l'après-midi. Les queues de vache ne sont pas acceptées, merci. »*
81-90	*« Savez-vous que Sigmar peut vous sauver ? »* Ah ! Ils sont partout dans le Vieux Monde, n'est-ce pas ?
91-100	*« Nous avons désespérément besoin d'aide. Plaisantins s'abstenir. Rendez-vous au Nain Déluré, aux docks nord, à 9 heures. Ne traînez pas. »* Ceci est une accroche destinée à vous permettre d'introduire toutes les aventures supplémentaires que vous désirez. Utilisez-la pour emmener vos PJ vers un endroit désolé, comme Karak Azgal, ou encore pour les sacrifier à Nurgle, comme il vous plaira.





Hieronymous est peut-être le plus éminent et le plus célèbre de tous les érudits de l'université. Récemment, il a élaboré un volumineux traité sur l'histoire du Vieux Monde à l'intention de l'Empereur Karl Franz en personne. Dans ce texte, il présente une argumentation très développée sur la fondation de l'Empire, ainsi que des récits de voyages dans les principales nations, y compris la Bretonnie, le Kislev, la Tilée et l'Estalie, et il va jusqu'à donner une description de terres lointaines, telles que l'Arabie, les Terres du Sud, le Cathay et plus encore. Ce volume est presque unanimement considéré comme l'ouvrage de référence en matière d'histoire et de géographie et il a été distribué dans toutes les provinces de l'Empire.

Idée d'aventure
L'université et ses diplômés sont extrêmement respectés, mais en revanche les Nulners n'ont guère d'affection pour les étudiants. Ceux-ci, une bande de soiffards et de trublions, ont coutume d'aller « s'encanailler » en s'enivrant dans les tavernes les plus dangereuses et en se conduisant en véritables calamités. Les PJ pourraient facilement entrer en conflit avec l'une de ces bandes, ou même plusieurs. Si l'un des étudiants devait être gravement estropié ou tué dans l'aventure, il est probable que les personnages se feraient alors un puissant ennemi.

Les autres institutions

L'Universität abrite un certain nombre de petites écoles secondaires, toutes établies ici dans l'espoir d'accéder à la même grandeur que les établissements les plus importants. Aucune n'y est parvenue. La plupart de ces établissements sont spécialisés dans l'un ou l'autre des arts ou des métiers. Le plus connu est le Collège des Hommes de Loi, un petit bâtiment modeste où l'on forme les avocats et dont la notoriété a rapidement augmenté ces dernières années. La raison de ce renom inusité est qu'il s'agit de l'école dont est sortie une certaine Rosalia Schultz. En tant que première femme à devenir avocate à Nuln, elle constitue un scandale vivant, une femme qui se mêle des affaires des hommes. Néanmoins, malgré les sentiments mitigés des Nulners, Schultz a réussi à aider un grand nombre de gens. Après avoir remporté quelques affaires civiles importantes, ayant le sentiment de devoir son succès à la cité, elle est retournée à l'école pour y enseigner. Son retour a suscité des réactions variées. C'est un excellent professeur, mais de nombreuses familles ressentent une certaine inquiétude à l'idée qu'elle puisse corrompre la jeunesse par son comportement « licencieux. » Il y a même des gens, assez rares, pour penser qu'elle est au service des Puissances de la Ruine, car il ne peut y avoir aucune autre explication à sa réussite inattendue.

Les Taudis

Tandis que l'Universität fait la fierté de la Neuestadt, les Taudis en sont l'infamie. Ce quartier est une accumulation de maisons délabrées, de rues d'une saleté innommable et d'odeurs ignominieuses. C'est le sanctuaire des voleurs et des meurtriers de toutes sortes, des hommes et des femmes sans moralité (pour commencer, s'ils en avaient une, ils reconnaîtraient leurs erreurs), des malades et des contrefaits. Généralement, les gens convenables évitent cette partie de la ville et considèrent ses habitants comme un ramassis de canailles. Ce furent pourtant les habitants des Taudis qui se portèrent au secours de la cité lorsque les skavens surgirent en masse de leurs repaires souterrains. Mais les Nulners ont la mémoire courte lorsque cela les arrange.

La plupart des maisons sont des immeubles d'habitation et des tavernes. Il n'y a pas grand-chose d'autre dans ce quartier. On n'y trouve aucune activité industrielle digne de ce nom ; ceux qui travaillent le font dans la Faulestadt, de l'autre côté du fleuve. Il y a quand même des égouts sous cette portion de la ville, mais les canalisations sont plus espacées qu'ailleurs et elles ont été rajoutées par les humains longtemps après que les nains eurent terminé la construction du réseau. En conséquence, les ordures mettent plus de temps à arriver jusqu'au Reik. Les entrées des égouts ne sont pas très bien protégées ou fermées et de très nombreux vagabonds s'abritent comme ils le peuvent dans ces cavités à l'odeur infecte pour échapper à la morsure de la bise hivernale. Mais il y a pire : en effet, c'est dans cette zone que les créatures qui vivent sous la cité émergent pour se livrer à leurs funestes activités.

Voici la description des endroits les plus connus de ce quartier :

Le Goret Aveugle

C'est sans conteste l'une des plus affreuses tavernes de Nuln. Le *Goret Aveugle* est installé au beau milieu du quartier des Taudis, au coin du passage de l'Aveugle. Derrière ce bouge, le passage continue et se perd dans le cœur du Dédale (cf. page 24). Son apparence ne fait qu'ajouter à sa sinistre réputation. C'est une bâtisse affaissée dont l'intérieur est tout aussi lugubre que l'extérieur. Des lanternes fixées à des crochets pendant du plafond émettent une lumière parcimonieuse qui éclaire à peine les tables éparpillées et les alcôves alignées le long des murs.

Le *Goret Aveugle* est un bon endroit où se faire oublier. Les hommes du guet n'y viennent jamais et on n'y pose aucune question. En conséquence, toutes sortes de personnages douteux viennent ici pour se retrouver entre gens du même acabit. Les coupe-jarrets, les voleurs et les tueurs à gages fréquentent cette taverne, de même que les étudiants de l'université et elle reçoit également la visite d'un grand nombre d'étrangers. Lors d'une soirée typique, il n'est pas rare d'y croiser des danseuses estaliennes, des mercenaires kislevites, des nobles décadents et même quelques Arabes, buvant tous ensemble de grandes chopes de bière amère.

Le propriétaire, le gros Heinz, est un ancien soldat. La brutalité de sa clientèle ne le dérange pas. Il se contente d'engager des videurs de plus en plus herculéens. En outre, lorsque l'atmosphère tourne à l'orage, le gros Heinz est tout à fait capable de faire face aux événements : il a passé suffisamment de temps dans l'armée pour avoir la force de remporter à peu près n'importe quelle bagarre. Il y a quelques chambres à louer à l'étage. Elles n'ont rien de magnifique, mais elles sont propres et bien tenues. La moitié de ces chambres sont occupées par les membres du personnel, mais Heinz en a réservé quelques-unes aux clients qui peuvent payer.

Le Garde Éméché

C'est une taverne appréciée des hommes du guet. Elle se situe sur l'avenue du Commerce, pas loin de la porte Ouest. Une fois leur service terminé, les gardes viennent généralement ici pour se détendre un peu après leurs patrouilles de nuit. Sous son plafond bas, la grande salle est assez accueillante, même si elle n'est pas des plus chaleureuses. On y trouve des tables, des bancs, quelques alcôves et elle est réchauffée par deux grandes cheminées placées à chaque extrémité. Geoff Lang, le patron, est un ancien du guet. Pour éviter le chahut, il emploie un ou deux gardes qui ne sont pas en service. La mascotte de l'auberge est un ancien chien du guet, Kraemer, qui dort habituellement près du feu.

La pension de Frau Zorin

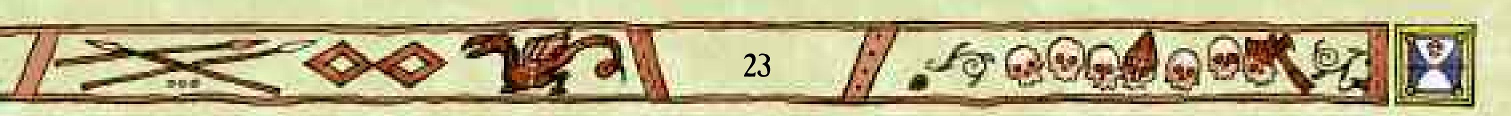
Cette pension n'a rien de particulièrement exceptionnel, si ce n'est qu'elle peut servir de modèle à toutes les autres. Elle est sale, bâtie en bois et c'est une véritable souricière en cas d'incendie. Les quelques éléments de décoration que l'on y voit sont écaillés, décolorés, moisis et couverts de taches suspectes. Cet endroit est à peine habitable, pourtant des gens y vivent. La pension Zorin a trois étages, avec 18 chambres à louer. Le tarif est raisonnable, généralement de quelques sous la journée pour les chambres les plus vilaines, un peu plus pour celles qui sont en meilleur état. Frau Zorin vit au rez-de-chaussée, devant la seule porte de sortie, de manière à empêcher ses pensionnaires de lui filer sous le nez sans payer leur loyer.

L'auberge du Flacon Vert

C'est une taverne de Nuln typique, assez petite et plutôt insignifiante. La salle intérieure est enfumée, basse de plafond et pleine de longues tables avec des bancs. Quelques alcôves permettent d'avoir un peu plus d'intimité, mais elles sont quasiment toujours occupées. La taverne possède également quelques chambres à louer, à l'heure si nécessaire. À la suite de certains événements récents (cf. *Le boucher connaît la musique*, dans *La Crypte des Secrets*), une grande pancarte clouée à la porte d'entrée proclame en gros caractères rouges « Interdit aux chiens. »

Le Dédale

C'est ici que vivent les plus misérables et les plus désespérés de tous les citoyens de Nuln. Cet endroit est un labyrinthe de ruelles toutes



plus dangereuses et répugnantes les unes que les autres. Là, des égouts à ciel ouvert mènent vers les canalisations souterraines qui serpentent sous la cité et les gens du quartier fourragent dans ce cloaque, à la recherche de tout ce qui pourrait avoir la moindre valeur. Les bâtiments ne sont rien de plus que des masures branlantes adossées aux édifices plus solides qui forment un rempart autour de ce secteur. Il existe peu de raisons valables de s'y aventurer et il arrive que ceux qui osent y pénétrer n'en ressortent pas.

Idée d'aventure
Selon l'opinion générale, l'entrée secrète du Marché de Nuit se trouve quelque part dans le Dédale ; c'est en tout cas la conviction des habitants des Taudis. La plupart en veulent pour preuve la concentration inhabituelle de mutants qui semblent se regrouper dans cet enchevêtrement de ruelles resserrées et de cahutes croulantes. Pour le reste de la population de Nuln, cette zone de la cité n'est qu'un exemple de plus de l'infériorité morale générale des pauvres de l'Empire. C'est pour cette raison que les résidents se tournent vers les PJ pour leur demander de l'aide lorsqu'une bande de mutants se met à terroriser les innocents habitants du quartier.

Le Retour du Flibustier

Dans une impasse sombre et malsaine des Taudis, à deux pas du fleuve, se trouve une infâme petite gargote à un étage appelée *Le Retour du Flibustier*. Bizarrement, une enseigne proclame ce nom en véritables lettres au-dessus de sa porte. Ce qu'il y a de bizarre là-dedans, c'est que pratiquement personne ne sait lire dans les Taudis. C'est une pension mais surtout un vrai coupe-gorge, l'une des tavernes favorites des assassins et des voleurs. Le *Retour du Flibustier* a réellement mauvaise réputation : les gens ont tendance à y disparaître et on n'en entend plus jamais parler. L'intérieur est absolument répugnant. Le plancher est enduit de boue, de fientes et d'autres choses encore plus abjectes. Les quelques tables de la salle sont entourées d'individus dangereux, hommes et femmes, des gens capables d'égorger quelqu'un plutôt que de partager leur table. Il n'y a pas de tabouret au bar ; les clients se contentent de s'y accouder pour boire leur alcool et ça leur suffit bien.

Rudolf Grasser, le patron, est incroyablement vieux et ridé comme une vieille pomme. C'est un homme frêle qui ne saurait résister à aucun de ses clients, mais les gens du cru le respectent et prennent soin de lui. La nourriture que l'on sert dans ce bouge est de la plus médiocre qualité et l'hébergement est encore plus mauvais. Grasser loue de petites chambres, chacune équipée d'un lit détrempé, d'une commode et d'un pot de chambre. Elles sont pourvues de fenêtres aux carreaux très sales qui offrent une assez belle vue sur le fleuve lorsqu'on les nettoie. Pour ses clients les moins délicats, il loue également des couchettes dans la salle commune, mais elles sont si sales que des pourceaux n'en voudraient pas. Vous trouverez plus de renseignements au sujet du *Retour du Flibustier* dans le **Chapitre V : Investigations**.

Le Westen

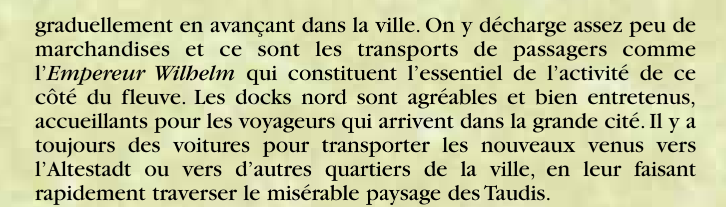
Le quartier du Westen s'étend à l'est des Taudis et c'est un secteur habité par la classe moyenne, essentiellement des gens du peuple qui ont réussi et de petits marchands. On y voit surtout des immeubles, mais on y trouve également quelques pavillons habités par les plus riches des résidents de ce quartier. Ici, les rues sont plus larges, bordées d'arbres et on peut y trouver quelques parcs pour les enfants. L'un dans l'autre, c'est un endroit où la vie est plutôt agréable.

Les greniers

Les greniers de la cité sont coincés entre le Westen et l'Universität. Les réserves de nourriture de la ville y sont entreposées dans quatre énormes silos et en cas de pénurie, le gouvernement distribue des rations aux plus pauvres. Pour s'assurer que les greniers sont à l'abri des pillards, la cité a installé un poste du guet juste en face. Quelques ratiers employés par la ville patrouillent également dans l'enceinte.

Les docks et le fleuve

Les docks s'étirent le long des berges nord et sud du Reik. Sur la rive nord, les jetées ne sont pas très nombreuses car le terrain s'élève



graduellement en avançant dans la ville. On y décharge assez peu de marchandises et ce sont les transports de passagers comme l'*Empereur Wilhelm* qui constituent l'essentiel de l'activité de ce côté du fleuve. Les docks nord sont agréables et bien entretenus, accueillants pour les voyageurs qui arrivent dans la grande cité. Il y a toujours des voitures pour transporter les nouveaux venus vers l'Altestadt ou vers d'autres quartiers de la ville, en leur faisant rapidement traverser le misérable paysage des Taudis.

Sur la rive sud, l'allure des docks est beaucoup moins engageante. L'endroit pue la nourriture avariée, le poisson pourri et les ordures. Tous les transports de marchandises accostent ici pour être déchargés par des ouvriers qui transportent rapidement leurs cargaisons vers les entrepôts alignés le long des docks. La nuit, des patrouilles de gardes aguerris surveillent les entrepôts et traquent les voleurs. Les lumières de quelques tavernes lépreuses éclairent les ruelles qui mènent vers le cœur de la Faulestadt.

À l'entrée ouest de la ville, le fleuve fait presque une lieue de large, mais il se rétrécit rapidement dès son entrée dans Nuln. Le Reik est également suffisamment profond pour permettre la navigation des vaisseaux de haute mer, ainsi on voit parfois à quai des cargos venus d'aussi loin qu'Altdorf, Bogenhäfen ou même Marienburg. Les eaux sont extrêmement sales, polluées par les rejets de suie des forges de l'Industrielplatz.

Une fois leur travail terminé, les dockers s'en retournent vers leurs domiciles, soit dans la Faulestadt, soit dans les Taudis, de l'autre côté du Grand Pont. Cependant, la plupart s'arrêtent en chemin pour une petite chope dans l'une des nombreuses tavernes destinées aux marins, aux ouvriers et aux voyageurs.

L'Ours Jovial

Voilà longtemps que ce petit établissement accueille les marins. Sa nourriture décente, ses chambres propres et son atmosphère chaleureuse le rendent populaire auprès des voyageurs, de sorte que ses affaires sont tout à fait florissantes. Il est situé sur la rive nord et sa salle commune est suffisamment spacieuse pour recevoir jusqu'à cinq équipages de navires au grand complet. Bien qu'il s'agisse d'une affaire tout à fait légale, l'*Ours Jovial* est en réalité une couverture pour la famille Valantina, l'une des grandes familles criminelles de Nuln. Ancienne et bien implantée, la famille Valantina a bien résisté aux guérillas criminelles d'il y a quelques années et elle en est même sortie renforcée en engrangeant de confortables profits grâce à la contrebande de denrées illégales importées de Tilée, plus précisément de poisons.

Voilà quelques années qu'Antonio Valantina dirige l'*Ours Jovial*, depuis qu'il l'a acheté à un marchand kislevite qui prenait sa retraite. Avec sa famille, il mène très bien son entreprise et fait en sorte que ses clients soient toujours bien nourris, confortablement installés et détendus. La taverne possède une salle commune pour les marins et les travailleurs et des salons privés réservés aux hôtes de marque.

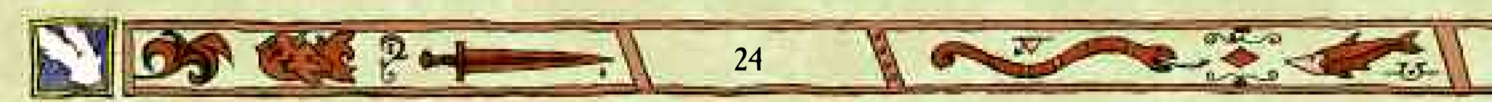
Le Nain Déluré

Il s'agit d'une bicoque perchée au-dessus de la rive sud du Reik. C'est une ancienne maison d'habitation convertie en taverne par Aden, un nain couturé de cicatrices qui ne se lasse jamais de raconter comment il a survécu aux horreurs de Karak Azgal alors qu'un troll d'eau lui avait vomi dessus. Le *Nain Déluré* n'ouvre ses portes que le soir, une heure après le coucher du soleil, à l'heure où Aden se réveille. Les murs de la taverne sont couverts de graffitis et de taches plus ou moins anciennes et bien qu'il y ait assez peu de tables, il n'y a pas suffisamment de chaises pour les entourer toutes. On ne sert pas de nourriture au *Nain Déluré*, mais seulement de la bière… de la bonne bière naine, brune et assez forte pour vous faire friser le poil.

La Faulestadt



Si les Taudis sont terribles, la Faulestadt est carrément abominable. Il s'agit d'un quartier récent qui fut construit lorsque la comtesse décréta que toutes les industries produisant des odeurs déplaisantes devaient aller s'installer de l'autre côté du fleuve. Cela prit à peu près deux ans,



mais toutes les tanneries, les teintureries, les abattoirs et toutes les entreprises que la comtesse avait déclarées indésirables dans l'enceinte de sa cité furent contraintes de déménager pour se réimplanter là. Cette migration obligea une foule de gens mal équipés et mal financés à repartir à zéro. Les conditions de vie sont déplorables dans ce quartier.

Un brouillard brunâtre flotte en permanence au-dessus de la Faulestadt et le vent qui souffle sur ce quartier charrie de sinistres odeurs de sang, de mort et la puanteur âcre des teintureries. Les biens que l'on produit ici traversent ensuite le fleuve, par le Grand Pont ou par barques, pour être vendus sur les marchés de la Neuestadt. Il n'y a pas beaucoup de pôles d'attractions dans ce secteur et le guet n'y fait jamais de patrouille. En conséquence, de nombreuses familles criminelles se sont installées là pour y faire tourner leurs affaires sans subir les interférences des représentants de la loi.

L'Industrielplatz

L'école impériale d'Artillerie coule et assemble des canons et des pièces d'artillerie sophistiquées dans la Neuestadt, mais la grande majorité des matériaux utilisés viennent des forges de l'Industrielplatz. Ici, la plupart des bâtiments sont des usines et des fonderies qui fondent le minerai brut, le débarrassent de ses scories et le coulent dans des moules. Partout dans la cité, des ouvriers se lèvent à l'aube pour venir travailler ici ; les journées sont longues, mais la paye est plutôt bonne. Bien après la tombée du jour, les travailleurs fatigués rentrent chez eux pour prendre quelques heures de repos avant leur prochaine période de travail. Les accidents sont fréquents, mais la rémunération est suffisante pour que personne ne s'en préoccupe.

Les ateliers d'artillerie

S'il est vrai que le collège d'Ingénierie et l'école impériale d'Artillerie produisent des armes à feu, dans la réalité toutes les armes à feu qui sont exportées par Nuln ne sont pas produites dans ces deux établissements. En vérité, la plupart proviennent des ateliers d'artillerie de l'Industrielplatz. On trouve six ateliers disséminés dans ce secteur, dont deux qui appartiennent à la Fonderie Richthofen et deux autres à la comtesse elle-même, tandis que plusieurs familles importantes se partagent la propriété des deux ateliers restants.

Les ateliers se ressemblent tous plus ou moins dans leur aménagement : la moitié de la surface disponible est consacrée au stockage des pièces et le reste abrite les zones de fonte et d'assemblage. La matière première vient des fonderies, ainsi que d'autres entreprises qui fournissent des roues, des boulons, du lubrifiant et toutes sortes de fournitures nécessaires à la production des armes.

La Fonderie Richthofen

Elle représente l'avant-garde de l'industrie de la métallurgie à Nuln. La famille Richthofen contrôle la plus grande fonderie de la ville et c'est elle qui fournit plus de la moitié des matières premières utilisées à l'école impériale d'Artillerie. La fonderie emploie 300 ouvriers qui travaillent 14 heures par jour, six jours par semaine. Il y a au moins un mort par semaine, mais malgré cela les ouvriers se pressent en foule pour y travailler et il y a une file d'attente pour les postes à pourvoir.

Voilà cinq ans que Karl Richthofen a hérité de la fortune familiale et de la fonderie. C'est un entrepreneur dans l'âme qui a développé son affaire en pourvoyant aux besoins de l'Empire pendant la récente période de troubles dans le nord. Il a écrasé ses concurrents ou les a amenés de force sous le contrôle de sa famille et s'est créé un réseau de contacts dans tout l'Empire. Richthofen est un individu impitoyable qui n'accepte aucune résistance. Vous trouverez plus d'informations sur ce personnage au **Chapitre VII : La Mascarade**.

L'île d'Aver

Cette île se trouve à l'embouchure de l'Aver et elle est reliée à la partie nord de la cité et au quartier de Der Halbinsel par des ponts. C'est là que l'on teste les nouveaux canons et elle est inhabitée, à part pour une petite garnison de soldats et une taverne qui les accueille lorsqu'ils ne sont pas en service.

Le Chien qui Jappe

C'est une petite taverne décorée de toutes sortes de souvenirs liés à l'artillerie et aux canons. Les tableaux qui sont accrochés aux murs représentent des canons légendaires et on peut y voir une exposition d'objets et d'outils utilisés par les artilleurs. Le plus intéressant de tous les trophées du patron est le Lutzen, l'un des canons de Nuln qui fut utilisé par les armées de l'Empire contre l'Incursion du Chaos, au temps de Magnus le Pieux. Cette vieille bouche à feu porte encore les cicatrices de ses combats, bien qu'elles aient été un peu effacées par les innombrables mains des soldats qui viennent la toucher dans l'espoir qu'elle leur portera bonheur.

Le Donjon de Fer



S'élevant du centre du fleuve comme un doigt pointé vers le ciel, cette tour noire et rouge semble être là pour rappeler la fureur de Sigmar aux habitants de Nuln. On l'appelle le Donjon de Fer et pour tous les Nulners elle représente le pire visage de la justice. C'est un endroit terrible, un endroit d'où l'on ne ressort pas une fois que l'on y est entré.

Le donjon fut construit il y a plus de 50 ans, en témoignage du soutien envers les répurgateurs de l'Empire. Il fait 25 mètres de haut et se termine par une pointe acérée. Des balcons permettent aux gardes de surveiller l'île sur laquelle il se dresse. Malgré son nom, il n'est pas exclusivement bâti en fer ; la plus grande partie de sa structure est en pierre. La majorité des éléments métalliques sont les gargouilles, les grilles des fenêtres et quelques portions de muraille. Tous ces éléments sont couverts de rouille et les façades extérieures de la tour sont marbrées de longues coulées rouge-orangé, comme si les murs saignaient.

L'intérieur de la tour est lugubre et nauséabond, puant la mort et la terreur. Le bureau des entrées se trouve au rez-de-chaussée ; c'est là qu'un fonctionnaire inscrit les noms des prisonniers dans les registres et leur assigne une cellule dans les étages au-dessus. Les cellules elles-mêmes sont petites, austères et dépourvues de fenêtre. On y trouve une brassée de paille en guise de lit et un seau pour y faire ses besoins. Il est terrifiant de se retrouver enfermé dans l'un de ces cachots, mais la véritable horreur commence dans les sous-sols, car c'est là que les tourmenteurs s'occupent des détenus. Ils n'hésitent pas à utiliser tous les moyens à leur disposition pour leur arracher les informations qu'ils désirent, de la vierge de fer aux chevalets, en passant par les poucettes et les tisonniers chauffés à blanc.

Ceux qui confessent leur appartenance à un culte (tout le monde cède, au bout d'un certain temps) sont conduits aux bûchers qui se trouvent à l'extérieur, dans une zone réservée à cet usage et entourée d'une barrière de fer rouillé, où ils sont immédiatement immolés après avoir entendu l'énumération de leurs crimes. Depuis sa construction, le Donjon de Fer a été plus ou moins utilisé, suivant la nature du monarque en exercice. La comtesse actuelle ne se montre pas particulièrement assoiffée de sang ni excessivement concernée par la chasse aux mutants et aux cultistes, aussi la sinistre tour sert-elle surtout de mise en garde plutôt que de prison véritable.

Der Halbinsel

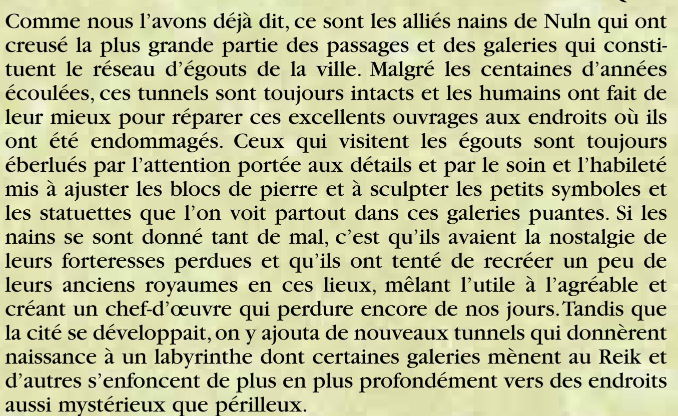


Le quartier le plus à l'est de Nuln est établi sur une petite langue de terre au confluent de l'Aver et du Reik supérieur. C'était un petit village autrefois, puis celui-ci fut annexé par Nuln après l'expansion de la Neuestadt au-delà de ses murailles. Ce quartier est consacré aux activités militaires et tout ce qu'on y voit est orienté dans ce sens, depuis les terrains d'entraînement jusqu'aux baraquements et aux entreprises qui produisent les fournitures militaires. En général, les rues sont plutôt larges et propres mais les cendres des fonderies de l'Industrielplatz ont tendance à retomber sur ce secteur plus que partout ailleurs, ce qui lui donne la couleur des uniformes de Nuln : le noir.

Les Armures de Rickard

Ce large bâtiment trapu aux fenêtres grillagées et à la porte métallique est l'un des plus connus du quartier Der Halbinsel. Au-dessus de





Les sous-sols de Nuln

Comme nous l'avons déjà dit, ce sont les alliés nains de Nuln qui ont creusé la plus grande partie des passages et des galeries qui constituent le réseau d'égouts de la ville. Malgré les centaines d'années écoulées, ces tunnels sont toujours intacts et les humains ont fait de leur mieux pour réparer ces excellents ouvrages aux endroits où ils ont été endommagés. Ceux qui visitent les égouts sont toujours éberlués par l'attention portée aux détails et par le soin et l'habileté mis à ajuster les blocs de pierre et à sculpter les petits symboles et les statuettes que l'on voit partout dans ces galeries puantes. Si les nains se sont donné tant de mal, c'est qu'ils avaient la nostalgie de leurs forteresses perdues et qu'ils ont tenté de recréer un peu de leurs anciens royaumes en ces lieux, mêlant l'utile à l'agréable et créant un chef-d'œuvre qui perdure encore de nos jours. Tandis que la cité se développait, on y ajouta de nouveaux tunnels qui donnèrent naissance à un labyrinthe dont certaines galeries mènent au Reik et d'autres s'enfoncent de plus en plus profondément vers des endroits aussi mystérieux que périlleux.

La Cathédrale

Les tunnels eux-mêmes sont superbes, mais rien ne peut égaler la splendeur de la Cathédrale. Il s'agit d'une immense salle située au confluent des principales canalisations des égouts de la cité et c'est un spectacle véritablement impressionnant malgré les monceaux d'ordures qui affluent des différents tunnels. Les colossales statues de guerriers nains, les petites gargouilles qui décorent les arches et les énormes piliers et les arcs-boutants que l'on y voit en font un lieu au moins aussi magnifique que tout ce qui peut se voir à la surface.

Les patrouilles des égoutiers y passent souvent, car ils y ont détecté des signes d'activités liées à des cultes à plusieurs reprises dans le passé. Cependant, tous leurs efforts pour retrouver la piste des cultistes ont échoué, comme si ceux-ci connaissaient les horaires des patrouilles ce qui tendrait à laisser supposer que quelqu'un de haut placé est impliqué.

Le Refuge

Dans le sous-sol des Taudis, il existe un réseau de vieilles caves, de galeries d'égouts et d'anciens passages tous reliés ensembles et connus sous le nom de Refuge. Autrefois, c'était depuis ce labyrinthe que les organisations criminelles surveillaient leurs opérations; elles y avaient établi leurs quartiers généraux et les bases de leurs assassins et de leurs voleurs. Aujourd'hui, il n'en reste que quelques pièces isolées et quelques tunnels, déserts pour la plupart. Cependant, de temps en temps, un groupe de gobelins s'y installe dans le but de mener des incursions nocturnes dans les Taudis afin de se procurer de la nourriture.

Le Marché de Nuit

Cela fait des années que des rumeurs circulent au sujet du Marché de Nuit, un endroit qui se situerait quelque part en dessous de Nuln et où les mutants se réuniraient pour adorer les Puissances de la Ruine. Personne n'a jamais découvert cet endroit, mais on raconte qu'il se trouverait en dessous d'un cimetière abandonné (et ils sont nombreux dans la cité). De temps en temps, des aventuriers descendent dans les égouts de la cité, arpentent les tunnels à la recherche de cet endroit mystérieux. Ils en ressortent après avoir tué quelques gobelins ou mutants sans aucun lien avec ce lieu et sans avoir découvert la moindre preuve de l'existence d'une grande conspiration du Chaos.

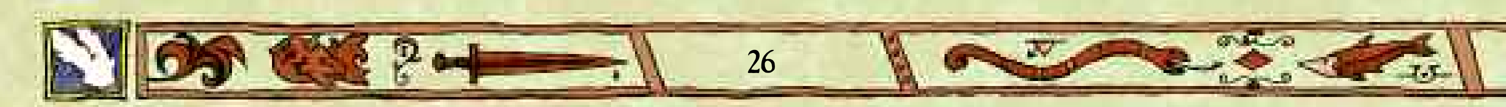
Le Terrier

Enfoui en dessous des égouts de Nuln, il existe un labyrinthe de galeries reliées à l'Empire souterrain des skavens. Le Terrier est un petit avant-poste skaven, pratiquement abandonné depuis leur tentative manquée d'invasion de la cité, il y a quelques années. La plupart des skavens l'ont quitté depuis longtemps pour s'en aller chasser sur d'autres territoires, mais un petit groupe de moines de la peste du clan Pestilens se tapit encore dans ce repaire. Dans quel but ou à quelles fins, cela reste encore à déterminer.

la porte, une enseigne de bois illustrée d'une hache et d'une épée entrecroisées sous lesquelles sont inscrits les mots «Armures de Rickard» indique clairement la vocation de la boutique: l'achat et la vente d'armes et d'armures. Rickard, le maître des lieux, est un homme obèse, pâle et suant, chauve excepté pour un toupet de cheveux bruns clairsemés au-dessus du front. Il s'adresse toujours à ses clients d'une manière servile et doucereuse. Les soldats de la cité reçoivent tous un équipement complet, mais un bon nombre d'entre eux aiment à acquérir des armes originales, ramenées de pays étrangers ou trouvées sur d'anciens champs de batailles. Il arrive également que ces mêmes soldats aient besoin d'un peu de liquidités pour régler une dette rapidement et Rickard est toujours prêt à faire une bonne affaire.

Tous ceux qui désirent acquérir des armes peuvent s'y rendre car Rickard propose une vaste sélection d'instruments de guerre de qualité. Si vous possédez l'*Arsenal du Vieux Monde*, Rickard peut probablement proposer toutes les armes qui y sont décrites, ou presque (bien que certaines ne soient pas à vendre).

Ce que tout le monde ignore, c'est que Rickard est en réalité un mutant. Il regarde souvent le Donjon de Fer d'un œil terrorisé, d'où son abondante transpiration. Il ne sait pas très bien comment ça lui est arrivé, mais un jour il a littéralement doublé de volume. Il ne peut supporter la vue de son corps nu, avec ses veines gonflées, ses vergetures et les étranges excroissances qui sont apparues dans les endroits les plus gênants. Chaque nuit, il se fustige dans les ténèbres confinées de sa chambre malodorante. Jusqu'à présent, il a bien réussi à dissimuler son affliction et les gens du quartier le trouvent juste un petit peu corpulent, mais le pauvre Rickard se demande combien de temps il a encore devant lui. Au cœur de la nuit, seul, ensanglanté par ses flagellations, il est envahi de sombres pensées, de fantasmes pernicieux dans lesquels il se voit gambadant dans les ordures et la fange qui croupissent dans les tunnels obscurs qui serpentent sous la cité.





WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LES VOIES DE LA DAMNATION
3 • LES FORGES DE NULN

~ CHAPITRE I ~ LA TROISIÈME ENTITÉ

Les Forges de Nuln, qui est la palpitante conclusion des *Voies de la Damnation*, reprend l'action là où se terminait *Les Tours d'Altdorf* et ramène les personnages dans la redoutable Drakwald pour leur faire prendre ensuite la direction du sud et de Nuln. Une fois arrivés là, les héros devront faire la part des choses entre mensonges et complots afin de parvenir à retrouver le troisième fragment de l'essence du démon et empêcher Xathrodox l'Incarnat de s'incarner dans le monde pour y répandre le carnage et le sang.

Résumé des épisodes précédents

Après avoir reçu une ancienne icône de Sigmar des mains d'un prêtre mourant alors qu'ils accompagnaient vers Middenheim un groupe de réfugiés fuyant l'attaque imminente d'une armée d'hommes-bêtes, les aventuriers n'ont pas tardé à être entraînés dans une sinistre affaire mêlant morts, meurtres et manigances des Puissances de la Ruine. Après avoir résolu le mystère qui se trouvait à la base d'une récente vague d'assassinats, le temple d'Ulric a embauché les PJ pour retourner dans la forêt afin d'y récupérer un artefact sacrilège, le crâne d'airain, de manière à l'empêcher de tomber dans de mauvaises mains. Cependant, des puissances maléfiques œuvrant dans l'ombre ont jeté la cité dans l'anarchie. Finalement, les héros ont réussi à porter un coup terrible au Crâne Rouge, un culte voué à Khorne, et appris que l'entité emprisonnée dans le crâne d'airain n'était en réalité que l'un des fragments de l'essence d'un démon, divisée en trois parties, dont chacune avait été enfermée à l'intérieur d'un artefact. Malheureusement, ils ignoraient où pouvaient se trouver les deux autres objets.

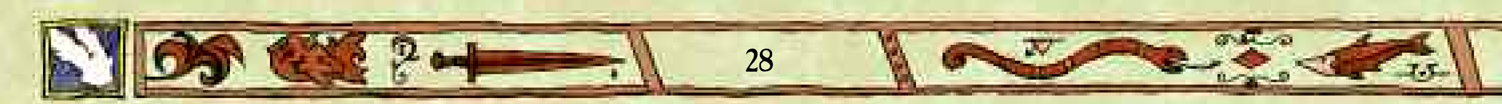
Avec l'aide du Collegium Theologica et tout particulièrement du professeur Zweistein, les aventuriers ont découvert un fragment de texte (cf. **Sinistres présages**, ci-contre) contenant des informations cruciales au sujet de la nature de ces objets et d'autres indices relatifs à la localisation du second artefact, le poignard de Yul K'Chaum. Sachant qu'une partie de l'essence du démon avait déjà été libérée, les héros se sont alors rendus à Altdorf en toute hâte pour localiser le second réceptacle.

Pourtant, même en sachant que le poignard se trouvait à Altdorf, il ne leur a pas été facile de le retrouver. Ils ont dû louvoyer parmi les complots et les faux-semblants et utiliser toutes les ressources disponibles pour découvrir des indices sur la cachette de l'artefact, ce qui les a plongés dans toutes sortes de complications. En fin de compte, les héros ont tout de même réussi à détruire le second artefact et, par là même, à anéantir un composant majeur de l'essence du démon. Hélas, leur tâche n'est pas encore terminée car ils se sont attiré la haine du monstre et, s'il est libéré, celui-ci n'aura de cesse de les annihiler.

L'intrigue principale



Les PJ doivent retrouver le troisième et dernier artefact emprisonnant l'essence de l'Écorcheur Rouge et le ramener à Gabrielle Marsner, à Altdorf (en partant du principe qu'ils l'ont déjà contactée pour détruire le poignard), pour qu'elle les aide à le détruire grâce au rituel de la *purification du réceptacle corrompu* (cf. page 35).



Dans de bien mauvaises mains

L'artefact a abouti entre les mains de Rolf Vogt, un jeune officier de Nuln, après qu'il eut anéanti une bande d'hommes-bêtes à la tête de ses hommes pendant la Tempête du Chaos. L'entité emprisonnée dans le calice aspire à être libérée le plus rapidement possible et incite le jeune homme à commettre de terribles atrocités en son nom. Dans sa folie, Rolf est convaincu de servir Sigmar.

Nouvelle arme, sombres machinations

Des nobles et des marchands venus de tout l'Empire arrivent à Nuln, sur l'invitation de la comtesse, pour assister à la cérémonie de baptême d'un nouveau canon, le *Magnus*, une merveilleuse pièce d'ingénierie et d'artisanat. Tandis que la cité se prépare à recevoir cet afflux de visiteurs, les mutants du Marché de Nuit voient ce rassemblement comme un signal envoyé par Slaanesh pour les inciter à s'emparer de la ville et à plonger l'Empire dans un océan de flammes.

D'anciens ennemis

Claus Liebnitz, dont le corps a été consumé par la flamme d'Ulric, a pris possession du corps de son ancien apprenti et son seul désir est à présent de libérer la funeste puissance de l'Écorcheur Rouge et de massacrer les PJ pour se venger du rôle qu'ils ont joué dans la destruction du crâne d'airain.

De nouveaux adversaires

Des rumeurs se sont répandues au sujet des actions menées par les personnages contre le Chaos, à Middenheim et à Altdorf, ce qui a éveillé l'intérêt des partisans clandestins des Puissances de la Ruine. Katarine, une adepte de Tzeentch, a discrètement observé leurs activités. Après qu'ils eurent réussi à détruire le poignard, elle décide de leur mettre des bâtons dans les roues et se met à surveiller leurs moindres mouvements avec l'espoir de mettre la main sur le calice avant eux.

SINISTRES PRÉSAGES

L'Écorcheur Rouge : aussi fier que plein de cruauté
Contre son père ce fils de Khorne osa se révolter
Alors le Dieu du Sang le vida de toute substance
Mais l'Écorcheur Rouge survit dans son essence
Il vit encore ; dans le Crâne d'Airain
Il vit encore ; dans le Poignard de Yul K'chaum
Il vit encore ; dans le Calice de Fureur Ardente
Il est captif, entravé et il a soif de sang
L'Écorcheur Rouge renaîtra parmi les vivants

Une préparation convenable

Les Forges de Nuln est une aventure complexe qui recèle autant de moments de violence pure que de phases d'investigation. Dans l'idéal, il serait bon de lire ce scénario entièrement avant de le faire jouer, en prenant des notes au sujet des PNJ importants et des lieux que les PJ exploreront très certainement. Les événements de cette aventure se déroulent presque tous sur une période de sept jours, mais il appartiendra aux PJ de décider ce qu'ils veulent faire chaque jour. Afin de mieux canaliser l'inconstance des joueurs et leurs décisions souvent fantasques, ne manquez pas d'utiliser les idées d'aventures fournies dans la section **Un Guide de Nuln** qui vous aideront à introduire des péripéties additionnelles appropriées.

Un scénario précisément minuté peut-être difficile à gérer, particulièrement si les PJ se perdent dans ses méandres ou s'ils découvrent plus d'informations que vous ne le voudriez à un moment particulier de l'aventure. Si les personnages se révèlent malchanceux dans leur recherche d'indices, vous pouvez trouver un moyen de leur faire savoir certaines choses ou ajouter des indices sur le lieu de différents crimes pour les aider à rester sur la bonne voie. Toutefois, les événements se développent de telle façon que même s'ils ne découvrent pas l'étendue de la trahison qui se dissimule en coulisses, ils auront tout de même grand plaisir à participer à la conclusion de cette histoire.

En revanche, si les personnages sont trop rapides à résoudre l'énigme, n'hésitez pas à mettre l'accent sur la menace du Marché de Nuit ou à rajouter des rencontres supplémentaires avec des PNJ. Quelques combats acharnés diminueront leur total de points de Blessures et feront merveille pour les ralentir.

LE CALICE DE FUREUR ARDENTE

Voilà bien longtemps, il y a des millénaires et des millénaires, il y avait un grand champion du Chaos, un puissant guerrier mortel investi de la grâce et de la faveur de Khorne. Rien ni personne n'avait pu le vaincre sur les champs de bataille des Désolations du Chaos et il massacrait tous ceux qui osaient le défier, champion, guerrier ou bête du Chaos. Il devint si puissant, si redoutable, qu'une immense armée de guerriers corrompus se rallia à lui pour combattre à ses côtés. Et toujours il avançait, attaquant sans cesse, traçant un sillage sanglant à la tête de sa horde et remportant d'innombrables et cruelles victoires. Il cherchait inlassablement les Prairies de Khorne, où il pourrait combattre pour son maître pour l'éternité. Un jour, après un siècle de batailles ininterrompues, ce champion du Chaos parvint au pied de l'Escalier du Bastion qui marque la frontière entre le royaume extérieur et le royaume intérieur du Dieu du Sang. Ses généraux n'avaient aucun désir de pénétrer les divins mystères de Khorne. Assoiffés du sang des laquais de Slaanesh, ils commencèrent à se quereller et tous ces grands guerriers s'entretuèrent dans un assaut terrifiant dont le tumulte résonna jusqu'aux confins des Désolations du Chaos. Le champion du Chaos, blessé à mort, vit son fluide vital s'écouler sur la plaine de sable écarlate qui s'étendait à la base de l'escalier impie. Mais au lieu de le laisser trouver la mort, la libération et de le voir enfin soulagé de son besoin inextinguible de tuer, Khorne lui accorda une dernière faveur et le transforma en un abominable démon. C'est ainsi que Xathrodox l'Écorcheur Rouge vit le jour.

Il était devenu l'un des favoris du Dieu du Sang et chaque jour son pouvoir grandissait en même temps que son arrogance, jusqu'à ce que Khorne, par caprice, décide de le faire déchoir. L'écrasant sous le talon de sa botte, il déchira l'essence du démon en trois entités qu'il enferma dans trois réceptacles différents : un crâne d'airain, un poignard et un calice. Le dieu confia alors les trois artefacts à ses trois champions les plus puissants en leur intimant l'ordre, par des visions, de répandre sa soif de sang aux quatre coins du royaume des hommes.

Au cours des siècles, ces artefacts ont souvent changé de mains, mais ils ont marqué les terres qu'ils ont traversées et répandu des flots de sang en causant la mort d'innombrables victimes. Finalement, ils furent perdus tous les trois. Le crâne d'airain disparut dans le nord, oublié dans la tombe d'un redoutable guerrier du Chaos. Le poignard de Yul K'Chaum se volatilisa, on ne sait où, pour réapparaître à Altdorf des siècles plus tard. Quant au calice, son histoire est un peu différente.

Au temps de Magnus le Pieux, les cruelles hordes du Chaos surgirent du nord pour s'abattre sur le Kislev et raser Praag. Les hordes étaient prêtes à envahir l'Empire et il n'y avait personne pour les arrêter car les provinces étaient divisées par des querelles intestines et d'anciennes rancœurs. Heureusement, Magnus le Pieux parvint à unir les différentes factions et conduisit ses armées vers le nord afin d'endiguer l'invasion. Il finit par réussir, écrasa l'ennemi et repoussa les hordes loin vers le nord, dans les Désolations d'où elles étaient venues.

Les armées en déroute abandonnèrent un grand nombre d'artefacts derrière elles et l'on ordonna la destruction de tous ces objets. Ils le furent, pour la plupart, mais quelques-uns d'entre eux échappèrent à l'anéantissement, parmi lesquels une grande coupe découverte dans les ruines de Praag. Le jeune prêtre de Sigmar qui trouva le calice

LE VÉRITABLE NOM DE XATHRODOX

Le véritable nom de l'Écorcheur Rouge est imprononçable par une bouche humaine, bien qu'un grand nombre d'adeptes aient essayé. Il y a bien des millénaires, avant sa disgrâce, le Xathrodox était vénéré par une foule d'adeptes mortels. À chaque fois qu'ils conduisaient un rituel destiné à invoquer son essence, ils essayaient de prononcer son nom du mieux qu'ils le pouvaient. La plupart du temps, ils obtenaient des résultats désastreux à la suite desquels un ou plusieurs cultistes étaient aspirés corps et âme dans les Royaumes du Chaos. Mais de temps en temps, cela fonctionnait. La plus proche approximation du véritable nom du démon est « Zath-ruh-dochs. »

avait vu assez de sang et de massacres pour en être dégoûté jusqu'à la fin de ses jours. Bien qu'il l'ait découvert au milieu des cadavres distendus d'une troupe de maraudeurs du Chaos, il se persuada stupidement qu'un tel objet ne pouvait provenir que d'un pillage et se dit qu'un ustensile aussi anodin ne pouvait être considéré comme l'une des reliques corrompues de la guerre. Il le dissimula donc dans son paquetage et le ramena dans l'Empire avec lui. Ayant réintégré son monastère, il le plaça dans la crypte et l'oublia aussitôt.

Pendant près de deux cents ans, le calice reposa là, inoffensif, car l'essence du démon emprisonné dormait paisiblement. C'est alors qu'une nouvelle menace du Chaos se leva contre l'Empire. Menées par Archaon, les légions du Chaos se ruèrent à nouveau sur le Kislev. Cette fois, cependant, elles pénétrèrent dans l'Empire, pillant et massacrant tout ce qui se trouvait sur leur passage. Cette soudaine poussée de violence éveilla le démon qui entra en communication avec les envahisseurs afin de les attirer plus près de sa cachette. Une horde d'hommes-bêtes répondit à son appel. Ils mirent le monastère à sac, exterminèrent tous ceux qui s'y trouvaient et pendirent leurs cadavres aux murailles par les tripes. Les hommes-bêtes cherchèrent la crypte pendant plusieurs jours et finirent par se retrouver devant une porte de fer. Absorbés par l'ouverture de cette porte, ils ne remarquèrent pas l'approche d'un peloton de soldats impériaux mené par Rolf Vogt, un courageux Nulner. Les impériaux écrasèrent leurs opposants désorientés et enfermés dans le monastère. Cette victoire facile les convainquit qu'ils avaient sans aucun doute bénéficié d'une bénédiction de Sigmar.

Une fois les derniers monstres éliminés, les soldats bivouaquèrent dans le monastère afin de prendre un peu de repos avant de repartir pour se joindre aux renforts de Middenheim. Cette nuit-là, Rolf explora les ruines et découvrit la crypte ; à sa grande surprise, elle regorgeait de trésors. Il n'avait aucun besoin de richesses (après tout, son père était un important conseiller dans sa ville natale), mais c'est à ce moment que ses yeux se posèrent sur le calice poussiéreux. Il sut immédiatement qu'il le voulait. Il posa la main sur l'artefact et l'entité démoniaque s'empara de son âme, le métamorphosant aussitôt en fou furieux. Il se glissa hors des sous-sols du temple, possédé par la rage du Dieu du Sang et massacra les hommes de son unité jusqu'au dernier. Lorsque sa rage sanguinaire s'estompa, il se persuada qu'il était le dernier survivant de l'attaque. Il emporta le calice et retrouva les armées à Middenheim où il prouva sa valeur à la fois comme soldat et comme meneur d'hommes. Personne ne pouvait deviner que c'était la noirceur insidieuse de Khorne qui attisait sa rage de combattre.

Après la défaite d'Archaon, Rolf retourna à Nuln, lassé de carnages et de morts. Mais une fois arrivé, il commença à souffrir de terribles cauchemars dans lesquels il voyait des champs de bataille noyés de sang et il se sentit dévoré du désir d'aller donner l'assaut aux Désolations du Chaos. Il ne pouvait savoir que ces rêves provenaient des suggestions maléfiques de l'entité démoniaque et que, comme il avait déjà été corrompu par le calice lors de ses furieuses batailles au cours de la Tempête du Chaos, il était plus sensible que tout autre à l'influence corruptrice du démon prisonnier du calice. Dans sa folie furieuse, il échafauda de sombres plans.

Le calice de Fureur Ardente est une large coupe d'argent qui ressemble aux hanaps que les tiléens utilisent pour boire le vin. Il est monté sur un pied assez court, avec une large base pour le rendre plus stable. Le pied est ciselé en forme de démon cornu, penché en avant de façon à supporter la coupe sur ses épaules. Sa queue s'enroule autour des jambes du démon, mais elle a une pointe acérée qui semble toujours prête à piquer la main de celui qui le saisit. La coupe en elle-même est simple, d'apparence très ordinaire, en argent gravé de minces volutes.

Un personnage en possession du calice bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat, Force et Endurance.

Cependant, sa véritable nature se révèle lorsqu'il est rempli de sang. Il perd alors son aspect brillant et prend une apparence de métal noir et mat. La coupe devient chaude au toucher et les runes du Dieu du Sang apparaissent sur le pourtour extérieur, scintillant d'une luminescence rouge. Finalement, le sang se met à bouillonner et une infecte puanteur de mort s'élève du liquide.

À la différence de ce qui s'est passé avec les deux premiers artefacts au cours des deux épisodes précédents des *Voies de la Damnation*, le démon est bien éveillé à présent et résolu à se protéger lui-même. Celui qui saisit le calice se coupe automatiquement sur la pointe barbelée de la queue du démon ; même en prenant des précautions celui qui le tient finit toujours par s'égratigner. À ce moment, il doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de gagner 2 points de Folie et le talent Frénésie. Ensuite, à chaque fois que ce personnage touchera le calice, il devra réussir un nouveau **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de gagner des points de Folie supplémentaires. Si le calice conduit un personnage jusqu'à la folie complète, celui-ci est automatiquement affligé de rage blasphématoire (cf. *WJDR*, page 207).

Bizarrement, il est possible d'utiliser le calice comme une arme contondante ; dans ce cas, il confère un bonus de +20% en CC au lieu des +10% habituels et inflige des dégâts égaux au BF+2. Toutefois, le fait de s'en servir de cette manière plonge automatiquement celui qui le manie dans une Frénésie et lui fait perdre toute capacité de distinguer ses amis de ses ennemis. Le personnage qui tue un ami de cette façon gagne 1 point de Folie lorsqu'il prend conscience de l'acte qu'il vient de commettre. À chaque fois qu'un individu en tue un autre à l'aide du calice, la matière de l'artefact s'assombrit et celui qui s'en sert est soigné de 4 points de Blessures.

Le calice se montre pernicieux dans ses manœuvres destinées à circonvenir son possesseur. Tant qu'il se trouve en possession d'un mortel, il provoque de terribles cauchemars destinés à amoindrir sa volonté et sa santé mentale. La victime de cet assaut psychique doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**. En cas d'échec, le sujet se réveille et entre en Frénésie jusqu'à ce qu'il ait réussi à tuer une personne ou un animal. En cas de réussite, le personnage termine sa nuit, mais il est affligé de cauchemars épouvantables et se réveille fatigué et hagard. Toutes les 1d10/2 fois, lorsque le calice est utilisé comme une arme, il libère une terrifiante vague d'énergie qui oblige tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres à réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine d'entrer en Frénésie jusqu'à avoir réussi à tuer une personne, ce qui met fin à cet effet et confère 1 point de Folie au personnage affecté.

Le Magnus



Tandis que les PJ s'ingénient à rechercher la dernière des trois entités, d'autres intrigues se développent à Nuln, des intrigues dans lesquelles ils pourraient rapidement se trouver entraînés. En effet, Nuln est à la veille de baptiser un nouveau canon, une arme d'une portée plus longue que toutes celles qui l'ont précédée, avec un potentiel de destruction beaucoup plus important. C'est une pièce extrêmement puissante en elle-même, mais ce sont ses munitions qui font tout l'intérêt du *Magnus*. Il s'agit du premier canon à pouvoir lancer des obus explosifs capables de répandre un véritable enfer autour de leur point d'impact. Pour fêter son baptême, qui doit intervenir à la fin de la semaine de la Poudre Noire (cf. page 12), la comtesse Emmanuelle a invité les plus éminents citoyens de l'Empire à admirer cette arme nouvelle afin d'établir la suprématie de Nuln en tant que centre technologique de pointe de l'Empire. Il y a cependant un léger problème : les munitions ont été sabotées.

Tandis que les troupes d'Archaon balayaient le nord, les ingénieurs d'Altdorf et de Nuln faisaient de leur mieux pour fournir le meilleur équipement aux soldats qui luttaient contre cette invasion, des armes,






des chars à vapeur et des canons orgues. Sur l'ordre de l'Empereur, une partie du trésor de guerre impérial fut versée à Nuln, dans l'espoir que cette cité produirait une arme capable de procurer un avantage décisif aux armées de l'Empire dans leur lutte contre le Chaos. Mais la guerre se termina avant que l'arme en question ait pu être achevée.

La production ne s'arrêta pas pour autant, malgré la redistribution des fonds venus d'Altdorf et leur attribution à la reconstruction et à la sauvegarde des citoyens affamés et terrorisés. Maintenant que le travail était commencé, Nuln n'avait pas l'intention de s'arrêter. Se tournant vers des financements privés, lord Randolf, le maréchal de la comtesse Emmanuelle, aiguillonna les intervenants de ce projet et réussit à soutirer une bonne quantité de karls à l'aristocratie de la cité et même d'autres provinces. Le travail continua donc. Mais la comtesse, capricieuse comme toujours, se lassa de la lenteur des progrès de Randolf et le remplaça par un sycophante ambitieux, en quête de titres et de concessions terriennes, qui avait eu la bonne fortune de charmer son sens de l'esthétique.

La chute de Randolf fut complète. Il perdit toute crédibilité auprès des membres de l'élite et s'enferma dans sa demeure de l'Altestadt pour y ruminer sa disgrâce. Son désespoir se mua en une rage qui lui inspira des fantasmes de félonie, des rêves dans lesquels il se voyait saboter l'arme qu'il avait tant travaillé à financer et à achever. Il commença par écarter ces pensées, mais lorsqu'il appris que celui qui l'avait supplanté s'était attribué tout le mérite de ses efforts à lui, Randolf, le seigneur disgracié se décida à prendre des mesures.

Comment utiliser lord Randolf

À présent, Randolf mène une double vie. Toutefois, même s'il a perdu sa position élevée en tant que plus proche conseiller de la comtesse, il assiste toujours aux diverses réceptions et célébrations ainsi qu'il convient à son rang. À n'en pas douter, le fait que son fils soit un héros de guerre l'a également aidé à préserver son statut social. En coulisses, il travaille au collège d'Ingénierie où il s'assure que les « modifications » qu'il a apportées à la conception initiale du canon sont bien préservées. En outre, c'est son fils qui détient le calice de fureur ardente et Randolf fait le nécessaire pour interdire toute enquête dans sa famille.

Randolf Vogt

Randolf est un homme mince, aux traits tirés, légèrement voûté. Sa chevelure noire est devenue poivre et sel et il a des yeux bleus et larmoyants. Il porte des vêtements de la meilleure qualité et apporte un soin méticuleux à ses tenues.

Carrière : Ingénieur (ex-Noble, ex-Étudiant)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	50%	31%	33%	40%	59%	40%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0



Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (ingénierie +20%, science, stratégie/ tactique), Connaissances générales (Empire, nains), Équitation, Fouille, Langue (classique, reikspiel +10%), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Calcul mental, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Sang-froid, Sociable, Tireur d'élite
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arquebuse, arme à une main (épée), dague
Dotations : atours de noble, traité sur la stratégie et la tactique, manuel d'ingénierie, accessoires de calligraphie, 3d10 co

Le soulèvement



Bien que personne n'ait jamais pu découvrir le Marché de Nuit, c'est un endroit bien réel dans l'imagination et les esprits des Nulners. On pense qu'il s'agit du lieu de rassemblement de tous les infâmes mutants dégénérés qui furent jamais engendrés par la cité. Cette idée a donné naissance à des quantités d'histoires destinées à effrayer les enfants qui ne sont pas sages et le peuple accuse cet endroit et ses habitants d'être la cause de tous les maux qui s'abattent sur la ville. Que le conseil décide de voter une loi mal ficelée, qu'une nouvelle épidémie éclate ou qu'un canon fonctionne de travers, et le peuple met cela sur le compte des mutants. Néanmoins, les gens n'ont pas entièrement tort. Il existe réellement un endroit appelé le Marché de Nuit et il est vraiment enfoui dans les profondeurs du sous-sol de la cité, très loin, encore plus bas que les galeries utilisées par les skavens pour infiltrer la ville dans le passé. Mais le Marché de Nuit est bien plus que le repaire d'un ramassis de mutants. Il s'agit en vérité d'un puissant culte de Slaanesh, aux nombreux adeptes, dont certains sont les héritiers oisifs de l'aristocratie de Nuln.

Le Seigneur des Plaisirs Interdits a envoyé une vision au chef de ce culte, Erasmus Teuber, dans laquelle il lui montrait une grande réunion de nobles venus de l'Empire tout entier afin d'assister à la naissance d'une arme nouvelle. Le grand prêtre a compris que cette vision était un ordre envoyé par son sombre dieu : il doit anéantir les nobles en visite et plonger l'Empire dans l'anarchie afin d'ouvrir la voie à une nouvelle incursion mais, cette fois, venue de l'intérieur. Ainsi, il a rassemblé les mutants du Marché de Nuit et il se prépare à effectuer une sortie en force en passant par les égouts, à massacrer les spectateurs rassemblés et à prendre la cité au nom du Chaos.

Comment utiliser le soulèvement

Quoi que fassent les PJ, l'attaque des mutants est condamnée à échouer, essentiellement parce que les dignitaires en visite seront sans aucun doute accompagnés de leurs propres soldats et gardes du corps. Par ailleurs, Nuln fourmille de troupes entraînées qui ne devraient avoir aucun mal à neutraliser la vermine issue des profondeurs. Toutefois, vous pouvez utiliser la menace de ce soulèvement pour détourner l'attention des aventuriers tandis qu'ils s'efforcent de localiser la troisième relique ou, au besoin, vous en servir comme d'un outil de contrôle pour remettre les PJ sur la bonne voie afin de servir l'intrigue globale.

Erasmus Teuber

Erasmus est le fils de Waldred Teuber, le directeur du collège d'Ingénierie, et c'est un homme lymphatique, aux chairs molles, sans volonté. Erasmus n'éprouvait aucun intérêt pour les travaux de son père et il s'est dérobé à ses études pour se concentrer sur sa passion pour les arts. Hélas, il était dépourvu de talent et, frustré de ses échecs, il finit par se tourner vers l'interdit pour rencontrer sa muse. Slaanesh lui promit d'exaucer tous ses désirs pour un prix relativement modique : son âme. Depuis sa conversion, Erasmus est un artiste reconnu et il est maintenant le grand prêtre du culte.

Carrière : Maître-artisan (ex-Artisan, ex-Bourgeois)
Race : mutant

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	26%	39%	39%	47%	51%	35%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	0	4	0



Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (artiste), Perception +10%, Résistance à l'alcool
Talents : Dur en affaires, Intelligent, Sang-froid, Sociable, Talent artistique
Mutation : obèse
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : boulier, lanterne, vêtements confortables, outils d'artisan (artiste), 20 co



La folie d'un héros

Rolf n'a toujours pas compris l'étendue du mal qui se tapit dans l'objet qu'il a ramené de cette ruine du nord ; il pense encore qu'il ne s'agit que d'une curiosité, un simple souvenir de ses combats contre les hordes du Chaos. Il n'a aucun souvenir des crimes sacrilèges qu'il a commis la première fois qu'il a pris cet objet en main. Cependant, son ignorance ne le protège aucunement des funestes maléfices qui environnent cet artefact sacrilège. Depuis son retour, Rolf est poursuivi sans répit par d'immondes cauchemars, d'horribles visions de sang et de mort. Dans ces rêves, il se voit combattant des hommes-bêtes, des maraudeurs du Chaos et d'autres créatures encore plus affreuses, massacrant jusqu'au dernier tous ceux qui croisent son chemin. Au début, il a pensé qu'il ne s'agissait que des souvenirs de ses expériences toutes récentes, mais bientôt ces visions ont commencé à parasiter son esprit même dans ses moments de veille. Il est devenu terriblement irritable, prompt à exploser à la moindre provocation.

Toutefois, malgré ses sautes d'humeur imprévisibles, Rolf a encore l'apparence de la normalité aux yeux des gens qui le connaissent. Il y a quelques semaines de cela (à peu près au moment où le poignard a été détruit dans *Les Tours d'Altdorf*), les rêves de Rolf ont pris une nouvelle intensité, sapant sa santé mentale déjà très ébranlée par la corruption du calice. Dans sa démence, le jeune homme en est arrivé à la conclusion que c'était Sigmar lui-même qui était à l'origine de ses visions de bataille, particulièrement à cause du fait que, dans tous ses rêves, il se voyait vaincre le Chaos et non y succomber. Il perçut quelque chose, une entité luttant pour revenir dans le monde des hommes. La signification de ceci paraissait très claire, au moins dans l'esprit malade de Rolf : cette entité ne pouvait être que Sigmar en personne. Tout ce dont l'homme-dieu avait besoin, c'était d'un corps.

Mais un corps ordinaire ne pouvait convenir. Il lui fallait le meilleur corps possible. Un soir, Rolf se mit en quête d'un spécimen suffisamment parfait pour abriter son dieu. Il chercha dans les rues, les restaurants et les tavernes et finit par trouver sa première victime, un jeune homme aux longs cheveux blonds et au beau visage. Rolf le suivit jusqu'à ce qu'ils se retrouvent seuls tous les deux dans une petite ruelle écartée, lui défonça le crâne avec une brique et traîna le corps jusqu'à son hôtel particulier à la faveur de l'obscurité. Une fois arrivé à son domicile, il déshabilla le corps pour s'assurer que celui-ci serait digne de l'entité qui hantait ses rêves. À son grand désarroi, il découvrit que ce corps était imparfait : le visage avait été endommagé lors de l'attaque et le corps de sa victime était légèrement empâté, pas suffisamment athlétique. Ce cadavre ne pouvait convenir, mais peut-être que son nez et un œil pourraient servir. Rolf comprit alors que le corps d'un simple humain ne pouvait convenir à Sigmar. Ce qu'il lui fallait, c'était le meilleur de l'humanité. Rolf décida qu'il était de son devoir d'assembler un réceptacle digne d'accueillir sa divinité en collectant des morceaux de corps prélevés sur les membres de la noblesse de Nuln.

Rolf savait que personne ne pourrait comprendre sa relation intime avec son maître et que sa tâche en serait d'autant plus dangereuse et difficile. En outre, il lui fallait se débarrasser des restes de cadavres qui ne lui servaient à rien et trouver le moyen de coudre ensemble les parties qu'il voulait conserver… ce dont il était parfaitement incapable. En outre, il ne pouvait opérer dans l'Altestadt, car avec les odeurs qui ne manqueraient pas de monter des caves, son père finirait par avoir des soupçons.

Rolf résolut ce problème en louant une cave sous le *Retour du Flibustier*, une vieille taverne de la Neuestadt, et en embauchant des gens pour l'aider. Hans, un boucher de métier, fut sa première recrue. Hans fournissait des tripes aux halflings pour la farce de leurs tourtes et il savait que ceux-ci ne verraient pas la différence entre de la chair humaine et celle de chiens ou de bétail malade. De plus, les karls que lui offrait Rolf étaient plus que suffisants pour que le boucher mette de côté ses réticences au sujet de la nature de ce travail.

Ensuite, Rolf engagea une couturière du nom de Gretyl, une jeune femme pleine d'amertume qui haïssait son mari obèse, écœurée qu'elle était par les énormes vergetures de son ventre distendu et par la puanteur de ses pieds gonflés. Elle promit qu'elle aiderait ce jeune seigneur séduisant si, en retour, il lui promettait de l'aider à tuer son mari. Rolf accepta avec empressement, tua le mari sans tarder et confia son corps à Hans pour qu'il le fasse disparaître.

Au moment où les personnages arrivent à Nuln, Rolf a presque terminé l'assemblage de son Abomination et il ne lui manque plus que quelques pièces pour terminer le corps. Ses cauchemars sont devenus de plus en plus fiévreux, son esprit est plein d'images représentant des mots enflammés qui forment une sorte d'invocation. Au début, ces paroles n'étaient que du charabia, mais elles sont devenues plus intelligibles avec chaque meurtre et Rolf peut à présent comprendre quelques mots de l'incantation qui permettra à l'entité de se manifester et de prendre possession de la monstruosité qu'il a construite.

Comment utiliser Rolf

Rolf est le principal méchant de cette aventure et à mesure que les personnages vont démêler les nombreuses intrigues de l'histoire, ils vont graduellement en apprendre un peu plus sur son rôle et sur les plans pervers qu'il prépare. Pendant ce temps-là, des aristocrates en visite vont commencer à disparaître à des intervalles plus ou moins rapprochés, au rythme qui vous conviendra. En outre, les personnages peuvent tout à fait rencontrer Rolf ou ses acolytes lors de leurs enquêtes, en une préfiguration des événements qui doivent se dérouler lors de la conclusion de l'aventure.

Rolf Vogt

Sous ses beaux vêtements élégants, Rolf dissimule un corps athlétique. Sa longue chevelure brune commence à grisonner prématurément à la suite de ses aventures dans la Drakwald. C'est un bel homme à l'attitude décontractée, au regard bleu intense et au menton volontaire. Il est bien fait de sa personne, sympathique et il ferait sans aucun doute fait partie des célibataires les plus recherchés s'il n'y avait eu la récente disgrâce de son père. Il porte les vêtements appropriés pour une personne de son rang, dans la couleur de sa cité : le noir.

Carrière : Vétéran (ex-Pistolier, ex-Noble)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	57%	43%	45%	41%	33%	46%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	0	5	1

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Évaluation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Chance, Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tir de précision







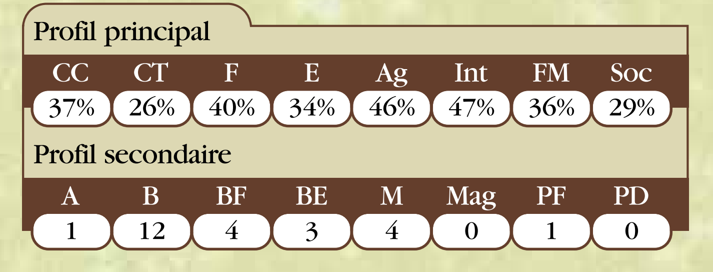
Folies : bête intérieure et délire héroïque
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée de cérémonie), 2 pistolets
Dotations : atours de noble, cheval de guerre léger avec selle et harnachement, une bouteille d'alcool fort de bonne qualité, 8 co, des bijoux pour une valeur de 33 co



Hans

Hans est un gros homme à la vaste panse et aux petits yeux porcins. Sa bouche molle aux dents gâtées est encore enlaidie par des ulcères et de gros points blancs protubérants, sans compter qu'il sent le jambon rance. Il porte une chemise tachée de sang et des culottes sombres. Lorsqu'il travaille, il porte un tablier de mailles pour se protéger des projections de fragments d'os.

Carrière : Artisan (ex-Bourgeois)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	26%	40%	34%	46%	47%	36%	29%

Profil secondaire

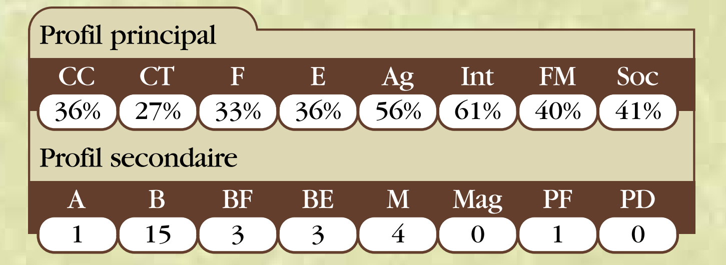
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (boucher), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité visuelle, Dur en affaires, Intelligent, Réflexes éclair
Armure : armure moyenne (veste de cuir, tablier de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (hache)
Dotations : scie à os, maillet, jeu de couteaux de qualité exceptionnelle, carriole, mule

Gretyl

Gretyl est une jolie fille de vingt printemps environ, mince et vêtue d'une longue jupe et d'un corsage. Ses traits sont séduisants, mais elle a un regard sinistre, lourd de malveillance et elle est dotée d'une langue acérée. Elle est experte à insulter ceux qui la contrarient et les gens ont appris à l'éviter pour ne pas lui donner l'occasion de les invectiver comme elle le fait si volontiers et si savamment. Bien que cela n'apparaisse pas dans ses compétences, elle a un don pour la couture. Non contente d'assembler les morceaux de corps, elle aide également Rolf à trouver ses victimes.

Carrière : Espion (ex-Serviteur)
Race : humaine



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	27%	33%	36%	56%	61%	40%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	1	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Esquive, Filature, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents : Dur à cuire, Fuite, Intelligent, Réflexes éclair, Sixième sens, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (solide gourdin)
Dotations : vêtements confortables, boîte d'amadou, lampe-tempête, huile pour lampe, nécessaire à couture

Jonas Lang



Jonas Lang a toujours été attiré par le pouvoir, même si celui-ci lui a été refusé. Quatrième fils d'une riche famille, il ne pouvait espérer aucun héritage mais seulement ambitionner, au mieux, d'obtenir la charge d'intendant dans la maison de son frère. Il ne pouvait prétendre obtenir une part du patrimoine familial, mais la notoriété de la famille Lang était suffisamment bien établie pour lui assurer un statut convenable parmi ses pairs plus fortunés et plus puissants, ce qui lui fit acquérir le goût du vice dès son plus jeune âge. Devenu adulte, alors qu'il espérait obtenir une situation à la cour de Todbringer, ses parents lui firent savoir qu'ils avaient d'autres projets pour lui. Ayant perçu l'inclination corrompue de son caractère, ils l'envoyèrent au temple d'Ulric pour y recevoir une formation de prêtre.

Dès le début, Lang démontra clairement qu'il n'était pas un homme de piété. Il lui manquait le sens de l'engagement et du dévouement envers les principes fondateurs de la religion, mais la famille Lang exigea que le jeune homme poursuive sa formation et, afin de garantir son succès, le culte le plaça sous la tutelle du grand prêtre Claus Liebnitz. Celui-ci, qui n'avait que faire d'un tel bon à rien, n'avait que peu de contacts avec Lang. Lorsqu'il le croisait, il se contentait d'ordonner à son initié de lire certains passages des parchemins sacrés de la foi.

L'indifférence de Liebnitz permit à Lang de se consacrer à ses propres centres d'intérêt, qui consistaient surtout à céder à ses appétits pour la nourriture, la boisson et les femmes. Tant que Liebnitz fut son mentor, Lang put faire tout ce qu'il voulait. Mais un jour, il apprit que Liebnitz venait de mourir après avoir été démasqué comme traître à Ulric, au culte et à l'Empire. Il comprit que ses longues vacances touchaient à leur fin. Il s'autorisa alors un dernier festin au cours duquel il se gorgea d'innombrables mets et boissons, en compagnie de nombreuses personnes de petite vertu.

Repu, Lang retourna à ses appartements pour se remettre de ses excès par une bonne nuit de sommeil, mais son repos devait être de courte durée. Peu de temps après s'être endormi, il s'éveilla en sursaut, le ventre tordu de douleur. Pensant que ses maux étaient dus à ses extravagances de la soirée, il alla se soulager sur le pot de chambre, mais la douleur persista. Il finit par soulever sa robe pour examiner son ventre et fut horrifié de voir sa chair se boursoufler et se convulser sous l'effet d'une affreuse mutation qui, il en avait la certitude, le mènerait tout droit au bûcher le plus proche.

Il perdit connaissance et son esprit fut envahi de rêves étranges dans lesquels une créature fulminait qu'elle était l'âme de son ancien maître, Liebnitz, et que quelque chose qu'il appelait l'Écorcheur Rouge lui avait accordé la vie éternelle. Lang s'éveilla en hurlant, les tripes nouées par une douleur atroce. Il releva sa chemise et vit le visage de son ancien mentor qui poussait contre la peau de son ventre. Lang hurla encore et encore, tandis que sa santé mentale cédait peu à peu et que sa peau se rebellait contre la sensation de devenir l'instrument d'une créature damnée. Après trois jours d'horribles mutations, la chose qui avait pris racine en lui acheva sa croissance, ayant réussi à faire pousser une partie d'un bras et une tête complètement formée.

Quand Lang fut à nouveau suffisamment lucide, la créature réussit à calmer le jeune homme par des paroles apaisantes et à le convaincre de ne pas trancher la monstrueuse excroissance lui-même. Liebnitz lui expliqua qu'on lui avait promis un nouveau corps et non d'en





partager un avec quelqu'un d'autre. Quoi qu'il en soit, Liebnitz exigea que Lang l'aide à accomplir la tâche que lui avait confiée son maître et lui promit qu'en récompense, l'Écorcheur Rouge les séparerait à nouveau. À ce moment-là, Lang était devenu complètement fou et il acquiesça avec enthousiasme. Quelques jours plus tard, redevenu suffisamment cohérent pour pouvoir se déplacer, Lang se mit en route pour partir à la recherche du «remède» à son état en dissimulant sous une ample robe le parasite qui avait pris possession de son corps.

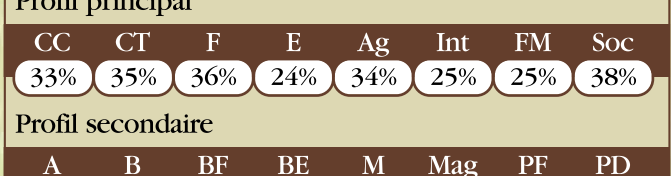
Comment utiliser Lang

Dans l'espoir de localiser le second artefact, Liebnitz ordonna à son apprenti de prendre la route du sud pour Altdorf, mais ils arrivèrent trop tard; l'entité avait été détruite. Lang est resté à Altdorf pour surveiller les PJ, se doutant bien que ceux-ci finiront par le mener au dernier artefact. Lang et Liebnitz devraient servir d'éléments perturbateurs. Si les PJ en apprennent trop et trop tôt, vous pouvez utiliser ce duo pour tuer l'un de leurs contacts ou pour détourner leur attention. Par ailleurs, les PJ n'ont jamais rencontré Lang dans *Les Cendres de Middenheim*, les apparitions d'un homme au teint cireux, apparemment obèse et vêtu de lourdes robes peuvent devenir des visions récurrentes.

Jonas Lang

Lang est un homme d'une vingtaine d'années, au teint blafard, avec de longs cheveux bruns et graisseux. Ses récentes mésaventures lui ont fait perdre la raison. Il souffre de brutales variations d'humeur, sautant sans prévenir d'une profonde dépression à une peur bafouillante, en passant par un enthousiasme délirant. Il porte une longue chasuble noire, fendue sur le devant pour permettre à Liebnitz de voir ce qui se passe.

Carrière: Initié d'Ulric
Race: mutant



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	35%	36%	24%	34%	25%	25%	38%

Profil secondaire

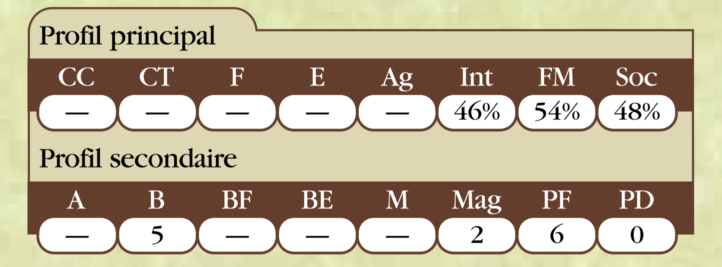
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	8	0

Compétences: Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/Écrire, Perception, Soins
Talents: Ambidextre, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Réflexes éclair, Sociable
Règles spéciales:
• *Jumeau partiel (mutation)*: en combat, tous les coups portés dans la région du corps de Lang ont 50% de chances de toucher Liebnitz au lieu de Lang.
Folie: *lunatique* (lorsqu'il est en crise et que la roue s'oriente vers l'épouvante, c'est Liebnitz qui prend le contrôle du corps de Lang; cf. *WJDR*, page 205.)
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: arme à une main (marteau)
Dotations: longues robes

Liebnitz

Liebnitz n'est plus qu'une tête chauve et crispée et un bras quasi inutile, de sorte que seuls ceux qui l'ont bien connu dans la vie sont capables de le reconnaître dans l'excroissance déformée qui dépasse de l'abdomen de Lang. Liebnitz n'a plus aucun désir de vivre. Il n'aspire plus qu'à la mort, de préférence sous la griffe de l'Écorcheur Rouge.

Carrière: Prêtre consacré (ex-Initié, ex-Prêtre)
Race: mutant



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	—	46%	54%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	5	—	—	—	2	6	0

Compétences: Charisme +20%, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire, magie, théologie +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Norsca), Équitation, Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Langage mystique (magick), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins
Talents: Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Frénésie, Guerrier né, Mains agiles, Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Sociable
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps —, jambes —
Armes: aucune
Dotations: aucune

Katarine



Née dans l'une des riches familles d'Altdorf, Katarine est l'un des meilleurs partis de la ville. Elle a de nombreux prétendants, mais elle repousse sans cesse leurs avances car elle paraît préférer jouir de l'indépendance que lui procure son statut social. En vérité, Katarine est une sorcière maléfique qui a vendu son âme à Tzeentch. Elle ne désire qu'une seule chose: le pouvoir. Les récents événements de Middenheim et d'Altdorf ont attiré son attention et, bien que les objets en question aient été créés par le culte de Khorne, elle s'imagine que si elle arrive à mettre la main sur le calice de fureur ardente, elle pourra l'utiliser pour s'assurer le contrôle des guerriers du Chaos qui errent encore aux quatre coins de l'Empire. Dans sa folle ambition, elle se voit déjà supplanter Archaon.

Comment utiliser Katarine

Tant que les PJ sont à Altdorf, elle est très bien renseignée sur leurs déplacements et elle a décidé qu'elle ne leur permettrait pas de détruire la troisième entité. Pour les arrêter, elle envisage d'obtenir leur amitié afin de gagner leur confiance. En tant que membre de l'aristocratie d'Altdorf, elle a été invitée à Nuln pour le baptême du nouveau canon. Elle a découvert que le calice se trouve quelque part dans la cité du sud, mais elle ignore exactement où. Elle ne peut se permettre d'entreprendre personnellement les recherches nécessaires pour retrouver cet objet et elle sait que les PJ ont les moyens de le détruire s'ils le trouvent. Elle va essayer de les engager comme escorte pour se rendre à Nuln. Elle compte sur le voyage en bateau pour s'attirer leur sympathie et leur confiance.

Katarine ne tient pas un rôle bien déterminé dans cette aventure. Elle est plutôt là pour entraver les actions des PJ. Elle observe leurs démarches à leur insu et analyse leur progression à mesure qu'ils enquêtent pour retrouver la dernière entité. Si pour une raison ou pour une autre vous avez besoin de ralentir un peu le flux d'informations qui parviennent aux PJ, c'est l'instrument idéal. De la même façon, si les personnages sont trop faibles pour venir à bout de Liebnitz/Lang et de l'Abomination dans le **Chapitre VIII: Tous les feux de l'Enfer…**, elle pourrait déjà se trouver sur place afin «d'adoucir» un peu l'opposition pour le grand final, ou même remplacer Liebnitz/Lang si les PJ l'ont déjà vaincu plus tôt au cours de l'aventure. Finalement, Katarine peut faire une excellente future ennemie. Elle pourrait par exemple engager les PJ pour qu'ils lui ramènent un étrange objet destiné à mettre la touche finale à sa transformation en Servante du Chaos.

Katarine Braun

Katarine est une jeune femme ambitieuse. Elle coiffe ses longs cheveux bruns en un chignon haut placé sur la tête et porte ordinairement de somptueux vêtements avec une surabondance de bijoux.









Ses manières sont irréprochables. Elle se comporte de façon apaisante et pose un regard attentif sur le monde. Ceux qui la rencontrent sont souvent immédiatement conquis par sa grâce et son charme.

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humaine

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	33%	26%	41%	46%	58%	72%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	4	4	3	1	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie, magie +10%), Connaissances générales (Empire), Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick +10%), Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie mineure (*armure aethyrique*, *dissipation*), Magie commune (occulte), Magie noire, Projectile puissant, Résistance accrue, Sang-froid, Sociable, Sombre savoir (Chaos)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : grimoire, petit marteau d'argent, amulette de Tzeentch, robe élégante, bijoux pour une valeur de 125 co

Gabrielle Marsner

Si tout a fonctionné comme prévu, les PJ auront acquis une importante alliée à la conclusion des *Tours d'Altdorf* : la sorcière d'Améthyste Gabrielle Marsner. Comme elle est l'unique personne à connaître le rituel approprié pour purifier ces objets maudits, elle doit être protégée à tout prix, car pour les PJ elle représente la seule chance de parvenir à détruire le dernier artefact.

Comment utiliser Gabrielle

Du fait de la structure des *Tours d'Altdorf*, il est tout à fait possible que les PJ ne se soient pas liés d'amitié avec elle et qu'ils aient trouvé un autre moyen de détruire la seconde entité. En partant du principe qu'elle est toujours vivante à la fin de ce dernier scénario, elle peut spontanément les contacter après avoir entendu parler de leurs démarches et de la destruction de l'entité démoniaque. Elle peut alors leur proposer ses services dans le but de les aider à anéantir le dernier artefact. Si elle a été tuée pendant les *Tours d'Altdorf* ou si elle meurt lors de cette aventure, le seul espoir des PJ sera alors le nécromancien Cohl qui se cache dans les égouts (cf. **Chapitre VI : Le canon et les dessous de Nuln**).

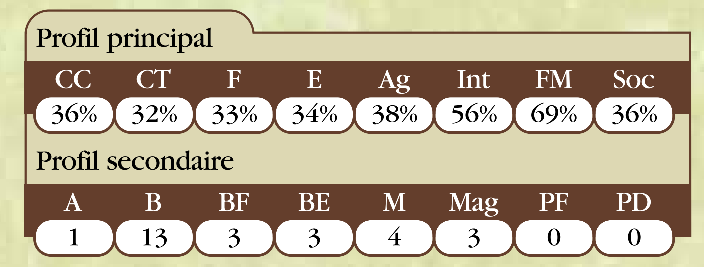
Si les PJ choisissent de ne pas accompagner Katarine à Nuln ou trouvent d'autres moyens pour s'y rendre, Gabrielle pourra se joindre à eux, à votre convenance.

Gabrielle Marsner

Gabrielle est une femme mystérieuse qui se dissimule de la tête aux pieds sous de volumineuses robes pourpres à profond capuchon, avec des gants souples de couleur assortie. Son amour du secret alimente les spéculations au sujet de son apparence véritable ; certains pensent qu'elle est hideusement défigurée et contrefaite. En réalité, elle est jeune et ravissante mais elle considère que ces caractéristiques pourraient lui porter préjudice dans ses relations avec ses pairs.

Elle prend toujours le temps de peser soigneusement chacune de ses paroles, ce qui introduit souvent de longues pauses lourdes de sens dans la conversation ; cela produit un effet assez déstabilisant sur ceux qui discutent avec elle. Mais lorsqu'elle se décide enfin à parler, ses déclarations ont toujours de l'importance.

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humaine



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	32%	33%	34%	38%	56%	69%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	3	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (magie +10%, nécromancie), Connaissances générales (elfes, Empire, nains), Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Imitation, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation*, *manipulation distante*), Mains agiles, Méditation, Résistance aux maladies, Rituel (purification du réceptacle corrompu), Science de la magie (mort)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : grimoire, outils d'artisans (apothicaire)

LA PURIFICATION DU RÉCEPTACLE CORROMPU

Type : magie occulte
Langage mystique : magick
Magie : 3
PX : 300
Ingrédients : l'artefact qui doit être purifié, huit flèches d'argent disposées autour de l'artefact et pointant sur lui, un miroir déformé qui sera brisé au coucher du soleil pendant le rituel.
Conditions : le rituel doit débuter à l'aube et se terminer à l'aube du jour suivant. Il doit avoir lieu en un endroit où les rayons du soleil levant pourront tomber directement sur l'artefact ce qui, en principe, signifie à l'extérieur.
Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, le lanceur de sorts subit 1 point de Blessures par point séparant le résultat obtenu de celui qui était requis. Ceci n'intervient pas si le rituel est interrompu.
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 24 heures
Description : ce rituel est destiné à détruire une entité du Chaos emprisonnée dans un objet. Il n'a aucun effet sur les démons qui ne sont pas liés à un artefact, ni sur les mutants, les hommes-bêtes ou les membres de cultes quels qu'ils soient. De même, il n'affecte pas les objets enchantés, à moins qu'une entité du Chaos ne soit enfermée à l'intérieur.
Pendant le déroulement du rituel, l'esprit du lanceur de sorts se trouve partiellement exposé à l'entité qui se trouve dans l'artefact. Le pouvoir du rituel limite l'action du démon, mais les visions abominables qui assaillent le lanceur de sorts affectent sa santé mentale. Celui-ci doit effectuer un test de Force Mentale toutes les trois heures, en commençant trois heures après le début du rituel. Il gagne 1 point de Folie pour chaque échec.
Le premier test est **Très facile (+30%)**, puis la difficulté des tests suivants augmente d'un cran à chaque test, jusqu'aux deux derniers, effectués au bout de 21 heures d'incantation et juste avant la fin du rituel, qui sont tous les deux **Très difficiles (–30%)**. Si le lanceur subit suffisamment de points de Folie pour devenir véritablement fou, son esprit résiste jusqu'à la fin du rituel et ne cède complètement qu'après.
Si le rituel est réussi, l'entité emprisonnée est détruite lorsque les premiers rayons du soleil levant se posent sur l'artefact. L'objet semble alors vieillir de plusieurs siècles en quelques secondes et se corrode ou tombe en morceaux.





~ CHAPITRE II ~ AU REVOIR ALTDORF...

Les Forges de Nuln débute à Altdorf, quelques jours après la purification du poignard de Yul K'Chaum par les PJ. Comme ils n'ont pas encore localisé le dernier artefact, les aventuriers sont libres de faire ce qu'ils veulent à Altdorf. Ils peuvent être invités à dîner, côtoyer les membres de la bonne société de la capitale ou mener des enquêtes. C'est le moment idéal pour leur présenter de nouveaux personnages destinés à remplacer les camarades qui auraient pu tomber ou pour poser les jalons de futures aventures. Mais bien que tout cela constitue une excellente distraction, les personnages ne devraient pas perdre de vue qu'ils doivent localiser le plus vite possible le dernier artefact : le calice de fureur ardente. En plus de tous les moyens que vous pourriez inventer, vous pouvez utiliser les suggestions suivantes pour opérer une transition vers les aventures qui doivent se dérouler à Nuln.

De vieux amis

Liebnitz est arrivé à Altdorf trop tard pour empêcher les PJ de détruire la seconde entité, mais il n'en reste pas moins qu'il est extrêmement intéressé par les agissements des personnages. Il est convaincu, avec raison, que les PJ sont sur le point de découvrir le lieu où se trouve le dernier composant. En les surveillant étroitement, il espère que ceux-ci le mèneront directement à l'artefact. Il ne sait pas encore très bien comment il va faire pour leur arracher l'objet, aussi se contente-t-il pour le moment de les observer.

À un moment quelconque, tandis que les PJ sont à Altdorf, faites effectuer un **test de Perception** à l'un des personnages, choisi au hasard. Si le test est réussi, dites au joueur qu'il a le sentiment très net d'être observé. Si celui-ci se montre vigilant, faites-lui effectuer un nouveau **test de Perception** quelques instants plus tard. S'il réussit à nouveau, il remarque un visage qui lui paraît étrangement familier, celui de quelqu'un qu'il se souvient d'avoir aperçu quelquefois au cours des derniers jours. L'individu en question semble le remarquer mais s'en va en toute hâte. Il s'agit d'un homme corpulent, vêtu de lourdes robes noires, au visage hâve et malsain. Si le personnage obtient au moins 2 degrés de réussite, il remarque les yeux fiévreux du gros homme. Il s'agit de Jonas Lang.

Il est inutile de le poursuivre ; Lang finit toujours par disparaître en se fondant dans la foule ou en entrant dans une taverne. Vous pouvez, si vous le voulez, laisser les PJ prendre Lang en filature pendant un moment ; ils remarqueront alors qu'il se retourne à intervalles réguliers pour surveiller leur progression, mais qu'il parvient toujours à éviter des obstacles tels qu'une carriole renversée, les passants qui se trouvent sur son chemin, une bouche d'égouts ouverte et ainsi de suite. Pour faire monter un peu la tension, faites effectuer un ou deux **tests de Perception** aux PJ pour qu'ils ne le perdent pas de vue, mais en fin de compte celui-ci devrait toujours parvenir à disparaître.

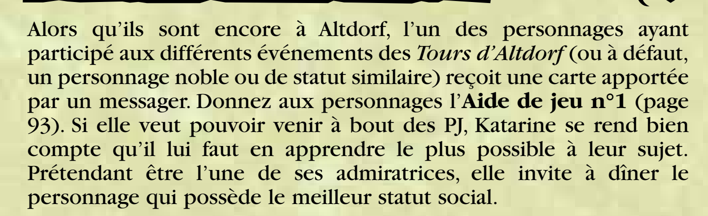
Vous pouvez utiliser ces étranges rencontres aussi souvent que vous le désirez, mais soyez prudent. Chaque apparition de Lang le rendra plus inquiétant aux yeux des PJ, ce qui augmente les risques de le voir se faire capturer ou tuer.






Développement

Dès que les PJ quittent Altdorf, Liebnitz contraint Lang à partir aussi pour les suivre en direction de Nuln. En chemin, ces deux individus vont rencontrer une bande d'hommes-bêtes dont Liebnitz va prendre le contrôle. Il va leur ordonner de tendre une embuscade à l'*Empereur Wilhelm*, sur le Reik. Liebnitz/Lang va alors profiter de l'échauffourée pour se glisser à bord du bateau afin de garder un œil sur les PJ.



De nouvelles menaces

Alors qu'ils sont encore à Altdorf, l'un des personnages ayant participé aux différents événements des *Tours d'Altdorf* (ou à défaut, un personnage noble ou de statut similaire) reçoit une carte apportée par un messager. Donnez aux personnages l'**Aide de jeu n°1** (page 93). Si elle veut pouvoir venir à bout des PJ, Katarine se rend bien compte qu'il lui faut en apprendre le plus possible à leur sujet. Prétendant être l'une de ses admiratrices, elle invite à dîner le personnage qui possède le meilleur statut social.

La *Bonté du Souverain* est un restaurant élégant situé dans l'un des meilleurs quartiers d'Altdorf. C'est un endroit bien connu et un club très fermé qui ne reçoit que ses membres. C'est une très bonne maison, confortable, décorée avec raffinement, avec de petites tables privées éclairées aux chandelles. Les clients y sont reçus par une brigade complète de serveurs qui veillent à satisfaire leurs moindres désirs. Cette invitation s'adresse uniquement à l'un des PJ. Pour rendre la chose plus amusante, donnez la possibilité aux autres membres du groupe de se glisser à l'intérieur de l'établissement, soit comme espions, soit comme invités supplémentaires. Évidemment, celui qui reçoit l'invitation peut tout à fait refuser. Dans ce cas, ne vous en faites pas : Katarine trouvera un moyen de les rencontrer plus tard.

Si le personnage accepte l'invitation, lisez ou paraphrasez la description suivante :

> ***Dans un coin douillet de la grande salle du restaurant, une belle femme d'une vingtaine d'années vêtue d'une somptueuse robe attend, seule à une petite table dressée pour deux convives. Elle regarde le feu d'un œil rêveur et tient délicatement un élégant verre à vin, buvant un liquide d'un rouge profond, presque noir, à petites gorgées. Alors que tu arrives à quelques pas de la table, son regard accroche le tien. Elle sourit et, d'un geste, t'invite à t'asseoir en face d'elle. Elle respire la confiance en elle et l'autorité, à la manière très caractéristique des dames de son rang.***

Cette dame se présente sous le nom de Katarine Braun. Elle raconte qu'elle est native de Praag, mais qu'elle est arrivée à Altdorf après la mort de son père, lorsque sa mère s'est remariée à un noble de la cité. Pendant la plus grande partie du repas, l'essentiel de la conversation devrait être constitué de propos aimables et d'anecdotes amusantes, mais au bout d'un moment Katarine se décide enfin à expliquer la véritable raison de cette invitation. Elle commence par exprimer tout l'intérêt qu'elle éprouve pour les activités des PJ, en évoquant d'abord ce qui s'est passé à Middenheim, puis en parlant de leurs récents exploits à Altdorf. Elle n'est pas au courant de tous les détails, seulement des grandes lignes. Si on lui demande la raison de cet intérêt, elle explique qu'elle a une peur terrible des Puissances de la Ruine depuis la récente incursion et qu'elle voulait rencontrer le genre de personne capable de s'élever contre le mal. Si le personnage se montre réticent à divulguer des détails précis, elle feint la déception mais ajoute qu'elle comprend bien la nécessité de se montrer discret. Vers la fin du repas, elle informe son invité qu'elle doit se rendre à Nuln dans une semaine pour une grande cérémonie organisée par la comtesse Emmanuelle. Elle invite les personnages à se joindre à elle sur l'*Empereur Wilhelm*, en tant qu'escorte, et leur promet 20 co chacun comme dédommagement. Si le personnage refuse, elle paraît très déçue et l'entrevue se termine là. Dans le cas contraire, elle sourit et passe encore un moment avec le personnage, à discuter de choses et d'autres pendant peut-être une heure ou deux, puis ils se quittent avec la promesse de se retrouver aux docks dans quelques jours.

Développement

Maintenant que les PJ connaissent son nom, ils vont peut-être vouloir fouiner un peu pour en apprendre un peu plus sur cette Katarine Braun. Un **test de Commérage** réussi permet de découvrir que Katarine est une noble dame qui possède une certaine influence à Altdorf. Elle est la belle-fille d'Ansel Braun et elle a toujours vécu dans le luxe depuis son arrivée de Praag. Avec 2 degrés de réussite au moins, ils apprennent qu'il court de nombreuses rumeurs selon lesquelles Katarine aurait étudié sous la férule d'un puissant sorcier lorsqu'elle était jeune fille, mais il n'existe aucune preuve tangible.

Si le groupe accepte d'escorter Katarine à Nuln, les PJ ont une semaine pour terminer leurs affaires en cours à Altdorf, par exemple localiser le troisième artefact, rencontrer d'autres PNJ ou s'occuper comme ils l'entendent. À la fin de cette semaine, passez au **Chapitre III : Au fil du Reik**.

Si les personnages choisissent de ne pas accompagner Katarine, vous pouvez les diriger vers Nuln grâce à Gabrielle Marsner. Celle-ci pourrait y être envoyée en mission par le Collège d'Améthyste ou décider de s'y rendre de son propre chef si les PJ lui révèlent qu'ils ont de bonnes raisons de supposer que le calice s'y trouve.

À LA RECHERCHE DE LA TROISIÈME ENTITÉ

Même si les personnages ont réussi à détruire le second artefact, leur tâche n'est pas encore accomplie. L'essence de Xathrodox est encore libre et le démon présentera un danger significatif pour l'Empire si la troisième entité est libérée du calice. Ainsi, les PJ doivent parvenir à localiser ce dernier composant avant qu'il ne soit trop tard.

Comme dans le cas des deux premiers artefacts, la difficulté est de découvrir où il se trouve. Tout ce dont disposent les PJ, c'est le nom de l'objet : le calice de fureur ardente. S'ils en ont les capacités, ils peuvent mener les recherches eux-mêmes en interrogeant les bibliothèques d'Altdorf, probablement avec la bénédiction du temple de Sigmar. Il leur faut réussir trois **tests de Connaissances académiques (magie)**, dont chacun représente six heures d'étude. Ou bien, s'ils se sont reposés sur le professeur Albrecht Zweistein de Middenheim pour trouver la cachette du second artefact, vous pouvez à nouveau utiliser ce PNJ afin de les mettre sur la bonne voie.

Quelle que soit la méthode choisie, les PJ découvrent un fragment de parchemin datant de l'époque de Magnus le Pieux qui raconte l'histoire d'un moine du nom d'Abélard qui découvrit un calice sacré et y vit le signe de l'une des nombreuses bénédictions de Sigmar.

> ***...qui monte dans l'est. Nous venons tout juste d'apprendre que Praag est tombée et que son peuple a été passé au fil de l'épée ou s'est dispersé à tous les vents. Les hordes du Chaos poussent vers le sud et il semble que notre Empire désuni ne s'en soucie guère. Notre ruine est sur nous et pourtant nous continuons à nous vautrer dans les excès et la décadence. N'y a-t-il aucun espoir pour nous ? N'y a-t-il aucun moyen de sortir les Comtes de leur torpeur, de leur faire mettre leurs querelles de côté et prendre conscience du danger imminent ? Sigmar est le seul à pouvoir nous guider vers la vérité, mais les prêtres de Middenheim refusent de reconnaître la souveraineté de notre seigneur. Nous vivons une ère de ténèbres...***
>
> ***...Sigmar m'a montré la voie. Dans mon noir désespoir, j'allai sans but dans les forêts, préservé des horreurs qui se tapissent sous leurs frondaisons par la protection de mon divin maître. Et dans mon errance, j'arrivai par hasard***

dans une grande clairière. Les cadavres pourrissants d'une douzaine d'hommes-bêtes y étaient éparpillés, leurs cuirs impies couverts d'épais manteaux de mouches. Au centre de ce champ de bataille se trouvait un rocher plat, et sur ce rocher, illuminée par un rayon de sainte lumière descendu des cieux, se trouvait une coupe faite de l'argent le plus pur.

…m'avançai, les mains tremblantes devant la beauté de cet objet. Cela me parut être un signe de notre seigneur Sigmar lui-même, car les morts alentour semblaient s'être entretués sous le coup de la honte qu'ils avaient ressentie à la vue de leurs formes perverties. Je tendis la main vers la sainte coupe et ne remarquai même pas qu'un barbillon acéré m'avait profondément entaillé le pouce. Je sentis la puissance contenue dans cette coupe. Avec ce calice…

Sachant quelle est la nature du troisième objet, ce fragment de texte est la seule preuve de son existence. Grâce à la réussite d'un **test de Connaissances académiques (histoire)**, l'un des PJ (ou le professeur Zweistein) peut se souvenir qu'il existe un monastère de Saint Abélard, fondé au temps de Magnus le Pieux dans la forêt de la Drakwald, à moins de 50 kilomètres au nord d'Altdorf. Toutefois, n'importe quel prêtre sigmarite pourra dire aux PJ que ce monastère fut mis à sac pendant la dernière incursion. Pour les PJ, la meilleure chose à faire serait de se rendre sur le site pour voir ce qu'il est possible de découvrir au sujet de cette mystérieuse coupe.

LE MONASTÈRE DE SAINT ABÉLARD

Saint Abélard se trouve au nord, à près de 50 kilomètres en coupant par la Grande Forêt (ce qui équivaut à peu près à une marche de 12 heures). Le monastère est vieux de plus de 200 ans et il est célèbre pour avoir produit certains des prêtres les plus excentriques de l'Empire. C'est la raison pour laquelle cet avant-poste de la foi sigmarite a toujours conservé un statut relativement obscur. L'ordre subvenait à ses propres besoins grâce au produit de ses vignes dont les raisins, une fois fermentés, produisaient un vin blanc liquoreux, presque sirupeux. Pendant des générations, le monastère fut épargné, laissé de côté par les bandes d'hommes-bêtes qui rôdent dans la forêt. Jusqu'au récent conflit. C'est alors que, dans le but de semer la destruction et la mort derrière les lignes ennemies, une horde d'hommes-bêtes se sépara du corps d'armée principal qui était en route vers Middenheim. Au lieu de se diriger vers Altdorf, ils attaquèrent le monastère, firent tomber ses vieilles murailles sans la moindre difficulté et passèrent les moines au fil de la hache et de l'épée. Les bêtes du Chaos investirent le site et le fouillèrent de fond en comble comme si elles étaient à la recherche de quelque chose. Elles étaient si absorbées qu'elles ne remarquèrent pas l'approche d'un détachement de Nulners mené par le sergent Vogt. Les soldats décimèrent les hommes-bêtes sans grandes difficultés, mais cette nuit-là Rolf émergea des fondations de l'abbaye le calice en main et se retourna contre ses propres hommes qu'il massacra jusqu'au dernier.

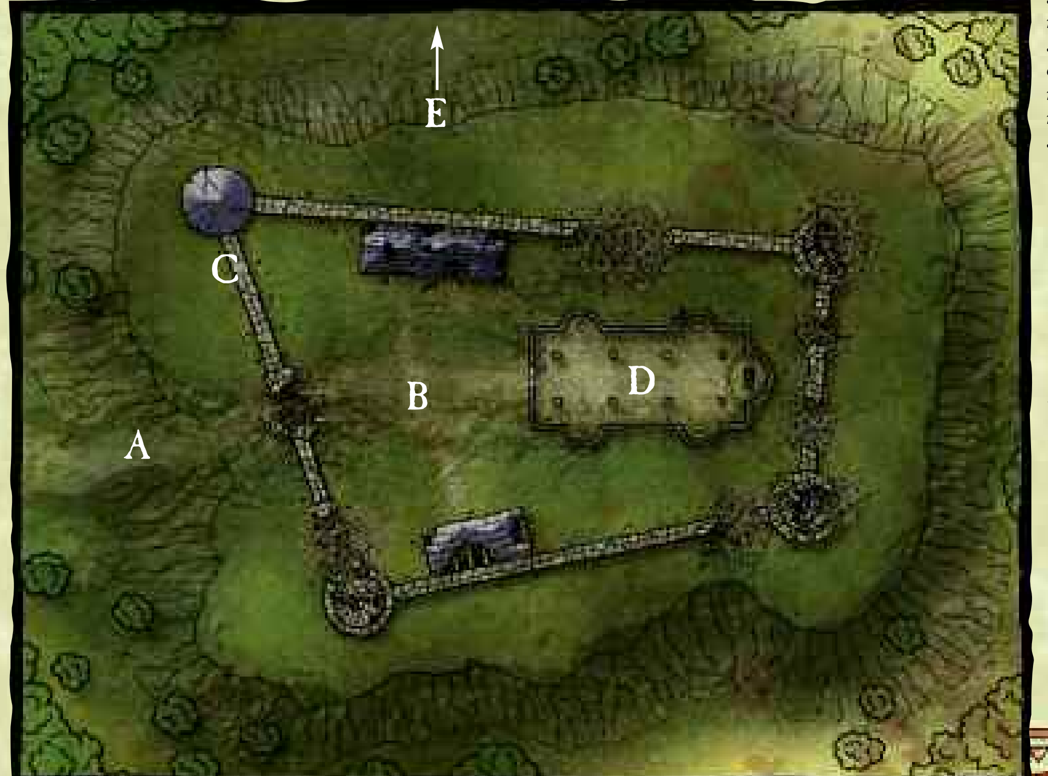
Après avoir plus ou moins retrouvé ses esprits, Rolf s'en alla, abandonnant les ruines à tous ceux qui voudraient en revendiquer la propriété, comme les hommes-bêtes rescapés fuyant les impériaux. Un chef homme-bête plus coriace que les autres y est revenu avec un petit groupe de gors, a décidé d'y établir son territoire et défie quiconque de s'en approcher. Depuis l'attaque, les hommes-bêtes ont effectué quelques sorties vers le nord pour piller quelques petites communautés, mais ils se sont retirés ici pour préparer leur prochaine attaque.

Le trajet vers le nord se passe en principe sans encombre. Il n'y a pas de voyageurs car ceux-ci ont été effrayés par les hommes-bêtes et l'unique patrouilleur qui a tenté d'enquêter dans ce secteur a été sauvagement tué et dévoré. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter quelques rencontres avec des éclaireurs hommes-bêtes afin de donner aux personnages un avant-goût de ce qui les attend dans les ruines. Sinon, après avoir suivi un étroit chemin de charrettes dans la forêt, le groupe finit par arriver à une colline qui dépasse des frondaisons. Posées au sommet de cette colline, ils aperçoivent les ruines de Saint Abélard.

A. L'arrivée

En s'approchant des ruines, les PJ entrevoient des éboulis et ce qui reste des murailles brisées du monastère.

À travers la cime des arbres, on aperçoit une colline basse qui s'élève au-dessus de la forêt, au milieu d'une clairière depuis longtemps déboisée. On peut apercevoir un mur d'enceinte au sommet, mais cela fait bien longtemps qu'il ne défend plus rien. À présent, les murailles sont fissurées ou se sont complètement écroulées et seule l'une des tours est encore intacte. Les trois autres ne sont plus que de gros amas d'éboulis. De tous les bâtiments qui se trouvaient jadis à l'intérieur, un seul est encore debout, mais il est maculé de traînées de suie et semble avoir été bien endommagé par le feu. Le chemin monte droit vers une brèche du mur, probablement l'endroit où se trouvait la porte autrefois.



Le chemin est facile à voir car il est marqué de deux ornières laissées par les fréquents passages de carrioles lourdement chargées. Il y a quelques arbres au pied de la colline, mais pour le reste elle est entièrement déboisée et couverte de hautes herbes. Alors que les personnages avancent vers la ruine, ils peuvent voir plusieurs corbeaux qui picorent, perchés sur un tas d'ossements tout près de l'ancienne porte. Ceux-ci observent les PJ d'un œil effronté et ne s'envolent pas à leur approche.

Les personnages peuvent pénétrer dans l'enceinte par n'importe laquelle des brèches de la muraille, bien que le terrain soit instable. Pour




SI L'AVENTURE COMMENCE ICI

Il est bien sûr préférable que les personnages aient vécu toutes les aventures qui se sont déroulées dans les deux premiers volets des *Voies de la Damnation*, mais cela n'est pas obligatoire. Vous pouvez entamer cette campagne par cette aventure. Dans ce cas, vous devez établir les motivations pour lesquelles les personnages ont le désir de trouver et de détruire le dernier artefact. Peut-être que le meilleur moyen d'y parvenir serait de décider que l'un des personnages est de la même famille qu'un autre aventurier, mort lors de l'anéantissement du premier ou du second artefact. Le personnage apprend la mort de son parent et l'importance de la quête que celui-ci avait entreprise (le plus facile est d'utiliser Zweistein). Le personnage en question décide alors de retrouver le calice de fureur ardente.

Comme *Les Forges de Nuln* est destiné à des personnages qui viennent tout juste de terminer leur seconde carrière ou d'entamer la troisième, vous pouvez également résumer les événements des deux aventures précédentes et intégrer cette histoire dans le parcours des membres du groupe. Les personnages devraient de préférence démarrer l'aventure à Altdorf, mais ils peuvent tout aussi bien réussir en partant de Middenheim. Si vous choisissez ce point de départ, ils devront se rendre à Altdorf afin de trouver le moyen d'embarquer sur l'*Emperor Wilhelm* qui les emmènera à Nuln.

traverser ces brèches encombrées de gravats, les PJ doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de glisser et de tomber. Si le test est manqué de 20% ou plus, les personnages tombés font du bruit en faisant rouler des pierres et leur tapage risque d'attirer les hommes-bêtes qui sont en train de fouiner sur le **site D**. Faites effectuer à ces créatures un **test de Perception Difficile (–20%)** pour entendre ce bruit. En cas de réussite, elles mettent 4 rounds à venir voir ce qui se passe.

B. La grande cour

L'intérieur de l'enceinte a subi de lourds dommages. Trois des quatre tours ne sont plus à présent que des tas de décombres et l'ancien dortoir qui s'adossait au mur nord s'est effondré. Les bâtiments alignés le long du mur sud ne sont plus que des ruines calcinées; ce sont les restes du pressoir et des bâtiments de production vinicole du monastère.

Une fois à l'intérieur, vous êtes frappés par la puanteur de mort et de décomposition qui règne ici. La terre de la cour est piétinée et marquée d'innombrables traces de pieds et de sabots, souillée de taches noirâtres là où le sang a coulé. Il y a des cadavres partout: des humains, des hommes-bêtes, certains ne sont plus reconnaissables et tous se décomposent où ils sont tombés. Çà et là, on voit des traces de feux de camp creusés dans le sol. Certains de ces feux laissent encore monter un filet de fumée puant la chair brûlée.

Seuls deux édifices sont encore debout. Le premier, l'abbaye de Sigmar, est très endommagé et sa toiture est partiellement effondrée. Le deuxième est l'unique tour qui a résisté. Ses murs sont couverts de graffitis blasphématoires et décorés d'images grossières montrant un personnage qui ne peut-être que Sigmar représenté dans toutes sortes de situations grotesques. Le calme règne, seulement troublé par les croassements des oiseaux charognards qui se régalent sur les cadavres.

À part pour les cadavres et les oiseaux, la cour est vide. La terre a été trop remuée pour qu'un personnage puisse différencier des traces individuelles, toutefois un **test de Pistage** réussi permet de repérer les déjections récentes de plusieurs hommes-bêtes. Un examen des dépouilles permet de trouver une douzaine d'hommes-bêtes et au moins une vingtaine de prêtres, à divers stades de décomposition lorsqu'ils n'ont pas encore été nettoyés par les charognards ou les infâmes résidents de cet endroit. Aucun d'entre eux ne possède le moindre objet de valeur. Un **test de Fouille** réussi révèle le cadavre d'un soldat. Il n'est pas identifiable; les oiseaux l'ont défiguré. Mais un **test de Connaissances générales (Empire)** permet d'identifier l'uniforme de l'homme (noir soutaché d'or) comme celui de Nuln.

À chaque minute passée par les PJ à cet endroit, ceux-ci courent 15% de risques cumulatifs (effectuez un test à chaque minute) pour que l'un des hommes-bêtes qui se trouvent sur le **site D** sorte fouiner aux alentours. Si cela se produit, il pousse un retentissant cri de guerre et ses congénères se ruent hors de l'abbaye pour attaquer en masse.

C. La tour intacte

La première chose que vont remarquer les PJ, c'est que la base de la tour est noircie par le feu et entourée de tas de cendres. Elle n'a qu'une porte de fer, très robuste, et celle-ci est fermée. Elle est verrouillée et ne peut-être ouverte qu'au moyen d'un **test de Force Difficile (–20%)**. Lors de la première attaque des hommes-bêtes, quelques religieux ont réussi à s'échapper et à s'enfermer dans cette tour, dans l'espoir que Sigmar les protège. Après avoir étripé les autres habitants du monastère, les hommes-bêtes se sont intéressés à cette tour. Incapables d'ouvrir la porte, les monstres ont empilé des fagots autour de la base de la tour et ils y ont mis le feu. Endommagé par la chaleur dégagée par les flammes, le mécanisme de la serrure s'est bloqué et les moines sont restés bloqués à l'intérieur. Saisis d'horreur aux hurlements de leurs frères, les moines se sont suicidés et leurs corps sont toujours à l'intérieur de la tour.

Si les PJ réussissent à y pénétrer, ils sont suffoqués par une épouvantable odeur de putréfaction. Un unique escalier monte en spirale le long de la paroi intérieure de la tour et aboutit dans une petite pièce située à 6 mètres de hauteur à peu près. Six prêtres on ne peut plus morts sont pendus aux poutres du toit par des cordes. Leurs cadavres gonflés se balancent doucement dans une brise légère. Des rats leur ont rongé la plus grande partie des extrémités et ils s'enfuient à l'approche des PJ, grimpant dans les recoins sombres de la charpente. En les examinant attentivement, on peut voir que chacun des prêtres porte un symbole dessiné à la suie sur le front. Ceux qui peuvent Lire/écrire le khazalid reconnaissent une rune synonyme d'échec.

La pièce ne contient rien d'intéressant: une table, un lit, un coffre. La table est propre et nue et la paillasse, humide et moisie, empeste le brûlé. Une fois ouvert, le coffre révèle une lampe-tempête avec deux mèches de rechange, ainsi que deux robes brunes et deux paires de sandales. Il contient également un journal. Si un personnage sachant Lire/écrire le reikspiel y jette un simple coup d'œil, il peut voir que c'est celui d'un initié plein de nostalgie pour son pays et qu'il s'agit pour l'essentiel d'une succession de doléances au sujet de la vie dans cet endroit reculé, au milieu d'une bande de vieux fossiles tous plus bizarres les uns que les autres. Mais s'il l'examine attentivement, il découvre alors que la dernière page est des plus passionnantes. Donnez l'**Aide de jeu n°2** au joueur (cf. page 93).

D. L'abbaye

L'abbaye est un bâtiment de pierre tout en longueur. Les murs sont maculés de suie et couverts de taches de sang séché. Elle est décorée d'une façon plus qu'étrange: les thèmes utilisés sont clairement d'inspiration démoniaque, depuis les gargouilles grimaçantes jusqu'aux vitraux rouge sang qui font partie des rares éléments inexplicablement restés intacts dans l'enceinte de l'abbaye. En fait, le seul dommage subi par cet édifice se situe au niveau du toit, dont une partie s'est affaissée.

Les moines qui vivaient ici ont subi la subtile influence du calice et, au fil du temps, cette influence s'est manifestée dans l'architecture de l'abbaye. Dans l'esprit des prêtres, ces scènes devaient servir d'avertissement, mais pour un œil extérieur, elles peuvent tout à fait être perçues comme une exaltation de rites infernaux.

Quatre brutes gors et un chef bestigor se cachent à l'intérieur. Au départ, c'est l'aura psychique du calice qui les a attirés et les a incités à attaquer cet endroit. À présent, l'artefact a été emporté mais ces monstres croient qu'il est toujours là, dissimulé quelque part. À moins qu'ils n'aient entendu les PJ arriver, ils sont en train de fouiller à l'intérieur lorsque les héros font leur entrée. Le fait qu'ils cherchent quelque chose doit paraître *évident* aux personnages et s'ils combattent les monstres à l'extérieur, dans la cour, faites en sorte d'ajouter quelques indices qui suggéreront aux PJ que les hommes-bêtes cherchaient quelque chose dans le temple.




~ BRUTES GORS ~

Carrière : Brute
Race : homme-bête (gor)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	25%	45%	44%	35%	26%	30%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : aspect bestial, cornes et jambes animales. Le huitième gor est doté d'une mutation supplémentaire, soif de sang, qui lui confère le talent Frénésie.
• *Silencieux comme les animaux des bois* : les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs très expérimentés. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure moyenne (veste de cuir, gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (hache, épée ou masse), bouclier, cornes (BF–1)
Dotations : pour chacun, une nuée de puces et quelques scalps humains

~ CHEF DES HOMMES-BÊTES ~

Carrière : Chef (ex-Brute)
Race : homme-bête (bestigor)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	35%	61%	67%	52%	25%	50%	37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	23	6	6	5	0	0	0

e.
• *Silencieux comme les animaux des bois* : les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs très expérimentés. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main, cornes (BF)
Dotations : les peaux tannées des visages de 30 soldats impériaux

Teik est une brute adipeuse qui domine ses congénères grâce à la peur qu'il leur inspire. Il mesure plus de deux mètres dix et c'est un albinos aux yeux rouges et injectés de sang, dont la fourrure d'un blanc immaculé est souillée de traînées jaunâtres par endroits. Sur le front, entre les deux yeux, il porte une cicatrice croûteuse, un symbole de Khorne probablement gravé dans sa chair à l'aide d'un couteau rouillé.

Développement

Après avoir vaincu les hommes-bêtes, les PJ sont libres d'explorer les ruines de l'abbaye. L'intérieur est maculé de traces sanguinolentes et d'excréments. Les icônes de Sigmar ont été profanées, quand elles n'ont pas été tout simplement détruites. La nef est soutenue par huit colonnes, quatre de chaque côté, réparties sur toute sa longueur. À l'extrémité opposée à la porte, on peut voir une estrade sur laquelle se trouve un autel recouvert d'un amoncellement d'étrons. La statue de Sigmar qui se tient derrière l'autel est craquelée et fendue, couverte d'un immonde dépôt visqueux et constellée de symboles de Khorne dessinés avec du sang.

Il n'y a plus aucun objet de valeur dans ce lieu, mais si les PJ réussissent un **test de Fouille Assez difficile (–10%),** ou un **test de Fouille Très facile (+30%)** s'ils ont déjà découvert le journal qui se trouve sur le **site C**, ils trouvent le panneau secret dissimulé sur le côté de l'autel. Derrière ce panneau s'ouvre une courte cheminée inclinée qui descend vers une galerie où les reliques sigmarites étaient autrefois exposées. Cette pièce présenterait peu d'intérêt, si ce n'était la profanation qu'elle a subie : toutes les niches contiennent les débris couverts de sang des reliques qu'elles renfermaient, sauf une, celle qui se trouve à l'extrémité de la galerie. Elle est vide, à part quelques gouttelettes de sang. Devant l'endroit où se trouvait le calice, une belle épée a été abandonnée sur le sol. Les personnages ayant Métier (fabricant d'armes) reconnaissent immédiatement une épée de facture récente. S'ils réussissent un **test de Métier (fabricant d'armes),** ils trouvent le poinçon du fabricant : un chevron d'aspect rudimentaire, mais gravé avec précision.

E. Le charnier et le cimetière

Ils se trouvent au nord du monastère. Les tombes n'ont pas été dérangées, bien que la plupart des pierres tombales soient fendues ou fracassées. Le charnier est une petite bâtisse de pierre coiffée d'un toit en bardeaux de bois, d'à peu près 3 mètres de côté. La porte d'entrée est entrouverte sur une sinistre obscurité. Il en sort une puanteur épaisse et un bourdonnement de mouches clairement audible. Les corps mutilés des membres de la compagnie de Vogt sont entassés à l'intérieur de ce petit espace confiné. Dans sa folie, il a traîné les corps de ses camarades, dont certains hurlaient encore, jusqu'à cet endroit. Puis il les a démembrés en jetant les morceaux autour de lui, en dépit de leurs plaintes et de leurs supplications. Rolf n'a aucun souvenir de ses actes, bien évidemment. Les personnages qui regardent à l'intérieur de ce bâtiment doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de gagner 1 point de Folie.

LE RETOUR À ALTDORF

Après leur visite au monastère, les PJ devraient avoir collecté suffisamment d'indices pour savoir qu'ils doivent prendre le chemin de Nuln. Cependant, s'ils ont piteusement échoué dans leur exploration de Saint Abélard, par exemple s'ils ont été mis en déroute par les hommes-bêtes ou bien s'ils n'ont pas réussi à découvrir le moindre indice ou même s'ils sont parvenus à des conclusions complètement erronées, vous pouvez tout de même les orienter dans la bonne direction. Le plus facile est de faire en sorte qu'ils escortent Katarine, mais vous pouvez employer un autre PNJ si les personnages n'ont pas rencontré cette noble dame. Vous pouvez par exemple utiliser Gabrielle Marsner pour y parvenir, en décidant que le Collège d'Améthyste l'envoie en mission dans le but de découvrir ce que la comtesse mijote exactement. En supposant que les PJ aient travaillé avec elle lors de l'épisode précédent, elle peut les inviter à se joindre à elle sur l'*Empereur Wilhelm* car elle soupçonne, avec raison, de s'être fait quelques ennemis en détruisant la seconde entité. Toutefois, si les PJ acceptent l'offre de Katarine et lui servent de gardes du corps, Gabrielle se rend tout de même à Nuln par ses propres moyens, sans passer par le bateau de luxe et elle ne révélera sa présence qu'à la fin de l'histoire.

~ CHAPITRE III ~
AU FIL DU REIK

Grâce aux indices découverts dans les ruines du monastère de Saint Abélard, les aventuriers devraient à présent prendre la direction de Nuln. Pour les héros, le meilleur moyen pour atteindre la cité du sud serait d'embarquer à bord du bateau fluvial en compagnie de Katarine ou, s'ils ont refusé de faire partie de la suite de cette dernière, avec Gabrielle. Pour ce voyage vers le Joyau de l'Empire, l'un ou l'autre de ces PNJ pourra obtenir des cabines de seconde classe pour les héros à bord de l'*Empereur Wilhelm*, un paquebot fluvial de luxe qui assure le trajet Altdorf-Nuln sur le grand fleuve. Si les PJ ne veulent se joindre ni à l'une ni à l'autre, ils peuvent tout de même embarquer sur le bateau, mais ils devront payer plein tarif (sauf si l'un d'entre eux est un artiste ; le capitaine consentira alors un rabais à ce personnage, à condition que celui-ci donne une représentation chaque soir).

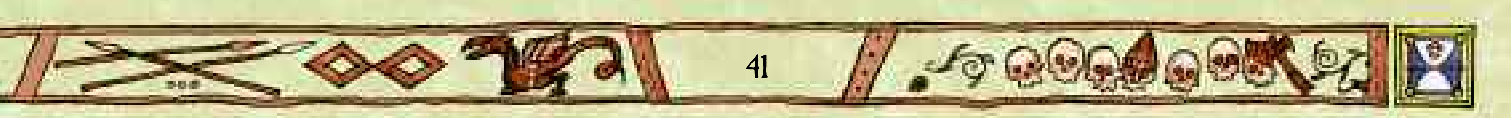
Il y a à peu près 350 kilomètres de forêt dense entre Altdorf et Nuln. En temps de paix, les PJ pourraient rallier Nuln en 55 heures de marche, plus rapidement à cheval. Mais dans les conditions actuelles, il est plus que probable que le voyage durera au moins 6 jours, voire plus. Si les PJ décident de voyager par la route, vous pouvez utiliser certaines des rencontres décrites dans ce chapitre comme diversions, mais soyez prudent : la semaine de la Poudre Noire débute exactement sept jours après que les PJ aient quitté Altdorf. S'ils sont en retard à Nuln, ils risquent de manquer des événements importants. Si le groupe prend du retard, les aventuriers peuvent facilement rattraper le temps perdu en embarquant sur un bateau de passage dans n'importe laquelle des petites villes qui s'égrènent le long du fleuve.

L'EMPEREUR WILHELM

L'*Empereur Wilhelm* est un paquebot fluvial de luxe qui porte le nom de l'un des plus célèbres monarques de l'Empire. Tout comme l'*Empereur Luitpold* et l'*Empereur Magnus*, qui assurent respectivement les trajets Altdorf-Berghafen sur la Talabec et Altdorf-Marienburg sur le Reik, c'est un navire très apprécié des membres de l'élite, autant pour son confort que pour la sécurité qu'il offre. Ces trois navires, qui furent fabriqués en 2510 par les chantiers navals Spee d'Altdorf, sont toujours en service et toujours aussi appréciés de la noblesse et des marchands les plus riches.

Le règlement du bord

Comme sur tous les navires, les lois de l'Empire s'appliquent à ses voies navigables ainsi qu'aux vaisseaux qui les empruntent. Ce sont le capitaine et son équipage qui sont chargés de les faire respecter. En plus de cela, les passagers sont tenus de se plier au règlement du bord, imposé par l'équipage. Sur son navire, le capitaine possède à la fois les attributions d'un juge et d'un jury vis-à-vis des contrevenants



et son autorité lui permet de remettre les passagers qui enfreindraient les lois impériales entre les mains des autorités compétentes.

Les armes

À l'embarquement, tous les passagers doivent remettre leurs armures au commissaire du bord, ainsi que toutes les armes excédent la taille d'une arme à une main (épée) ou d'une dague. En échange, le passager reçoit un jeton identique à celui qui est attaché à l'objet déposé pour chaque pièce d'équipement. Pendant le voyage, les passagers qui veulent débarquer peuvent récupérer leurs possessions en échangeant simplement ces jetons contre les objets désirés. Il est d'usage de laisser un pourboire variant entre 1 et 3 s lors de toute transaction avec le commissaire du bord.

La magie

Il est interdit d'utiliser la magie ou des objets magiques à bord sans la permission expresse du capitaine. Les contrevenants sont débarqués au prochain port et, en attendant d'y arriver, ils sont enfermés à fond de cale sous l'œil vigilant des gardes.

Les bonnes mœurs

Tous les passagers sont tenus de respecter les règles de la bienséance et d'observer les coutumes appropriées. Les voyageurs ne doivent rien faire qui puisse choquer, offenser ou épouvanter les autres passagers.

La religion

Les passagers ne sont pas obligés d'y assister, mais chaque soir après le dîner, le capitaine conduit des rites et des prières en hommage à la Talabec, un cour considéré comme sacré pour Taal, le seigneur des étendues sauvages. On considère qu'il est discourtois de ne pas y participer et ceux qui choisissent d'y échapper verront la difficulté de tous leurs tests de Sociabilité augmenter de deux degrés, jusqu'à Très difficile au maximum.

TARIFS

L'*Empereur Wilhelm* possède deux ponts passagers. Le pont supérieur abrite 8 cabines de luxe et 14 cabines à trois couchettes pour les serviteurs. Le pont inférieur contient 16 cabines de seconde classe à deux couchettes. Même pour la plus petite, les prix planent bien au-dessus des moyens de la plupart des habitants du Vieux Monde.

Cabine	Trajet Altdorf – Nuln	Par tranches de 15 kilomètres
Cabine de luxe	250 co	Disponible pour le trajet complet uniquement
Seconde classe	75 co	2 co
Serviteurs	50 co	1 co

Le prix du billet comprend le séjour dans la cabine correspondante, ainsi que trois repas de bonne qualité par jour pour les passagers et les serviteurs et trois repas de la meilleure qualité pour les occupants des cabines de luxe. Tout au long de la journée, il est possible de se faire servir des friandises et des boissons qui seront ajoutés à la note présentée à la fin du voyage.

Dans certains cas, les passagers peuvent bénéficier d'une remise (au maximum 10%) sur le prix de leurs billets, en règle générale lorsque le voyage est dangereux, si le service est mauvais ou si le bateau est surchargé pour avoir vendu trop de billets. Les passagers peuvent aussi bénéficier de cette remise s'ils aident l'équipage à se défendre contre une attaque. On peut obtenir des lits pliants supplémentaires (avec un supplément de 25%), mais seulement si toutes les autres cabines de la classe désirée sont occupées.

La vie à bord de l'Empereur Wilhelm

Grâce à l'*Empereur Wilhelm*, ce qui pourrait être un périple long et fastidieux se transforme en un voyage supportable, si ce n'est agréable. Il y a toutes sortes de distractions sur le pont pour occuper les passagers tandis qu'ils naviguent vers le sud en direction de Nuln. Du jeu de palets au jeu de fléchettes, on trouve toujours quelque chose à faire. Pour l'amusement des autres passagers, certains organisent également des concours d'escrime sur le pont, généralement au premier sang. Toutefois, on préfère que les combattants avertissent le capitaine et le commissaire du bord à l'avance pour éviter toute confusion.

Il y a de nombreux spectacles le soir, présentés par des comédiens, des ménestrels ou des poètes. Le capitaine accorde des ristournes aux artistes, ce qui lui permet d'être certain qu'il y aura toujours une distraction à offrir aux passagers après le dîner. Il y a toutefois quelques restrictions : les numéros qui utilisent le feu ou les animaux, qui ne respectent pas l'ordre moral ou qui, d'une façon ou d'une autre, peuvent présenter un aspect insultant pour l'Empereur, la noblesse ou les principales religions ne sont pas les bienvenus sur le navire.

Bien que les passagers soient libres de faire ce qui leur plaît, les horaires des repas sont très stricts. On sert trois repas par jour à bord de l'*Empereur Wilhelm*, inclus dans le prix du billet. Le petit déjeuner est servi une heure après l'aube, le déjeuner a lieu à midi et le dîner une heure environ après le coucher du soleil. Le grand salon fait office de salle à manger et il est fermé pendant 20 minutes avant et après les repas pour la préparation du service. Les passagers peuvent également prendre leurs repas dans leur cabine s'ils le désirent, mais même si ce service est gratuit il est coutumier de donner un pourboire de 5 s au moins au serveur. On sert des boissons et toutes sortes de friandises tout au long de la journée au grand salon, mais les spiritueux, les vins et les bières ne sont servis qu'à partir de midi et jusqu'à minuit. Ces gâteries ne sont pas incluses dans le prix du billet ; on considère qu'elles sont de bonne qualité et coûtent trois fois le prix habituel (pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre V: L'équipement** de *WJDR* ou au **Chapitre V: Équipement général** de *L'Arsenal du Vieux Monde*).

L'équipage



Tous les membres de l'équipage du navire veillent attentivement à ce que chaque passager fasse un voyage agréable et en toute sécurité. Le capitaine circule régulièrement parmi les passagers et converse poliment avec chacun d'eux, tout en s'assurant que les règles sont bien respectées. En cas d'agitation, le capitaine peut compter sur ses fidèles rameurs et sur son maître d'équipage pour faire régner l'ordre.

Fleugweiner Bischof, capitaine

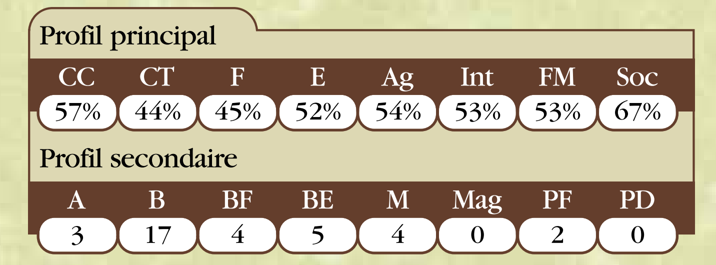


Fleugweiner Bischof a passé toute sa vie sur les fleuves et les rivières de l'Empire. Voilà près de 25 ans qu'il a commencé sa carrière comme garde sur l'*Empereur Wilhelm* et il aurait pu le rester s'il n'avait accompli un courageux exploit, au risque de sa propre vie, pour sauver le cousin de l'Empereur. Au cours d'un voyage vers Nuln, une bande d'hommes-bêtes attaqua le bateau et massacra un bon nombre de passagers, faisant fuir presque tous les gardes, excepté le jeune Fleugweiner. Il fit courageusement face à la horde grondante et la tint en respect à grands coups d'épée. À la fin, Fleugweiner et ceux qui étaient restés sur le bateau réussirent à mettre les agresseurs en fuite. En récompense de ses services, le capitaine promut le jeune garde au rang de second. Dix ans plus tard, lorsque le capitaine prit sa retraite, Fleugweiner succéda à son mentor et, depuis, il est resté aux commandes de ce bateau.

C'est un homme agréable, à la voix douce, bien fait de sa personne et sympathique. Il mesure un peu plus d'un mètre quatre-vingts et il a une belle musculature. Il est fier de porter son uniforme et d'arborer ses médailles et ses distinctions honorifiques sur sa poitrine. Il y a quelques fils blancs dans sa chevelure brune et il a les traits tirés, parfois un peu hagards. Il a vu bien des choses terribles durant toutes les années qu'il a passées à naviguer sur le Reik et celles-ci ont laissé leur empreinte sur lui. Les membres de l'équipage savent que le capitaine souffre d'épouvantables cauchemars et qu'il préfère dormir le moins possible. On le voit souvent arpenter les ponts à toute heure dans la nuit.

~ CAPITAINE FLEUGWEINER BISCHOF ~

Carrière : Capitaine de navire (ex-Officier en second, ex-Matelot)
Race : humain



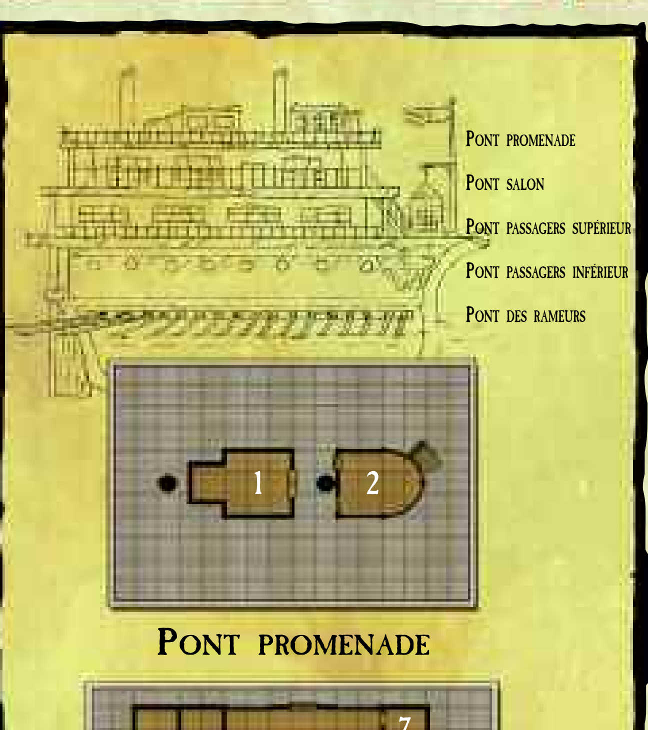
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	44%	45%	52%	54%	53%	53%	67%

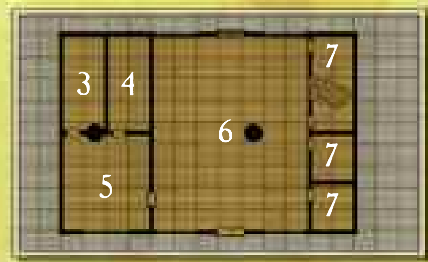
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	5	4	0	2	0

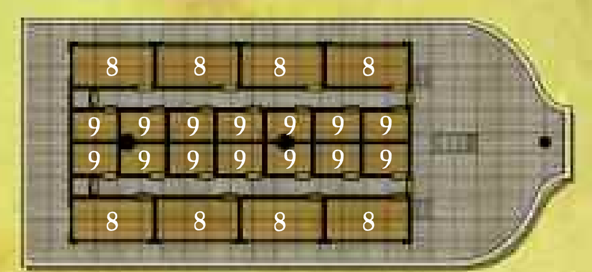
Compétences : Canotage, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Pays Perdu +10%), Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Métier (cartographe, charpentier naval), Natation +10%, Navigation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combattant virevoltant, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Grand voyageur, Maîtrise (armes d'escrime), Résistance aux maladies, Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : rapière
Dotations : longue-vue, *Empereur Wilhelm*, 150 co



Pont promenade



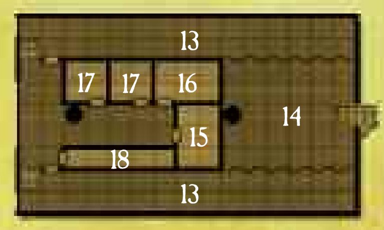
Pont salon



Pont passager supérieur



Pont passager inférieur



Pont des rameurs

L'EMPEREUR WILHELM

1. Remise à voiles et à cordages
2. Timonerie
3. Réserve de nourriture
4. Cave du bar
5. Cuisine
6. Grand salon et bar
7. Réserves
8. Cabines de luxe
9. Cabines des serviteurs
10. Cabines de seconde classe
11. Carré du commissaire du bord
12. Cabines de l'équipage
13. Bancs de nage
14. Dortoirs des rameurs
15. Cabine du maître d'équipage
16. Cabine du capitaine
17. Cabines des pilotes
18. Vestiaires





Eber Fuchs, maître d'équipage



Comme le capitaine, Eber Fuchs a vécu toute sa vie sur le fleuve, mais il a récemment servi pendant quelque temps sur les champs de bataille, à combattre les hordes du Chaos. C'était un homme affable et doux avant la guerre. Hélas, les combats l'ont durement marqué et il est devenu cruel. Il s'efforce de cacher les aspects les plus déplaisants de sa personnalité au capitaine, mais lorsqu'il se trouve seul en compagnie des rameurs, il devient grossier et blasphémateur, avec une terrible tendance à la férocité. Toutefois, il fait bonne figure en compagnie des passagers et se conduit comme un parfait gentilhomme en cas de besoin. Mais dès qu'ils ont le dos tourné, il ne se gêne pas pour faire des réflexions méprisantes à propos des hommes et pour lorgner les dames d'un air concupiscent. Il est toujours vêtu d'un uniforme très convenable et se montre discipliné lorsque cela l'arrange. Il a des cheveux blonds coupés en brosse et il arbore souvent un large sourire légèrement déconcertant. Lorsqu'il est nerveux, il a tendance à agiter les doigts de sa main gauche.

~ MAÎTRE D'ÉQUIPAGE EBER FUCHS ~

Carrière : Sergent (ex-Matelot, ex-Batelier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	41%	43%	48%	39%	36%	34%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	5	0	4	0

Compétences : Canotage, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille, langage des rôdeurs), Langue (reikspiel, tiléen), Natation, Navigation, Orientation, Perception +10%, Résistance à l'alcool +10%, Survie
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Grand voyageur, Menaçant, Sain d'esprit, Sens de l'orientation
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), arbalète avec 10 carreaux, bouclier
Dotations : grappin, 10 mètres de corde

Edmund Haintz et Fredric Beyer, premier et second pilotes

Les deux pilotes de l'*Empereur Wilhelm* sont très respectés de l'équipage de rameurs qui servent sur le navire. Ils sont équitables et honnêtes, ils travaillent dur et sont tenus en haute estime par tout le monde à bord. Haintz, blond et corpulent, est le premier pilote ; c'est lui qui supervise la manœuvre des rameurs pendant la journée. Beyer, un homme grand et musculeux aux yeux et aux cheveux noirs, assure les nuits.

~ EDMUND HAINTZ ET FREDRIC BEYER ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	32%	41%	33%	48%	49%	33%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	3	4	0	0	0

Carrière : Navigateur (ex-Batelier)
Race : humains
Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire +10%), Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Métier (cartographe), Natation +10%, Navigation, Orientation +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Acuité visuelle, Grand voyageur, Sens de l'orientation, Sixième sens
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : 6 cartes géographiques et maritimes, outils d'artisan (instruments de navigateur)

Rameurs (20)

Ces rameurs sont composés d'un mélange d'hommes du peuple recrutés pour leur endurance et leur dos solide. La plupart sont originaires de Nuln et d'Altdorf, mais quelques-uns viennent des villages semés le long des rives du Reik entre ces deux grandes métropoles.

~ RAMEURS ~

Carrière : Batelier
Race : humains

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	29%	49%	35%	28%	33%	31%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire), Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : aucune

Rifftrude Perce-Tonnelet, chef cuisinière

Jusqu'à très récemment, Rifftrude était la propriétaire du *Pourceau Indigo*, une taverne très appréciée située à Grunberg, un village à plusieurs kilomètres à l'est d'Altdorf. Avec son mari, elle menait bien son affaire et les gens venaient de toute la région pour goûter à sa cuisine halfling. Mais tout bascula lorsque Rifftrude découvrit que celui qui était son compagnon depuis 20 ans avait une liaison avec une jolie petite halfling nommée Doda. Elle fut accablée de chagrin, mais elle jura de se venger.

Elle invita donc Doda et sa nombreuse famille à un somptueux banquet qui devait se dérouler deux jours plus tard, afin de les remercier pour leur appui et leur fidélité. Cette nuit-là, elle assassina son mari, utilisa son sang pour fabriquer du boudin et mélangea sa chair hachée à une préparation d'oignons, de patates, d'avoine et de poivrons, pour en faire la farce de son célèbre pain à la viande. Le soir convenu, Doda, toute rougissante, arriva avec son père, sa mère et tous ses frères et sœurs. Tous se régalèrent sans le savoir des meilleurs morceaux du mari de Rifftrude.

La matrone était assez contente de la façon dont les choses se déroulaient lorsque son chien, Rufus, fit irruption dans la grande salle en traînant dans sa gueule les os du bras du défunt mari. Tous les halflings du clan furent abasourdis et un peu dégoûtés. Mais ce ne fut rien en comparaison du chagrin et des plaintes de la pauvre Doda.






Sa vilenie ayant été découverte, Rifftrude quitta le *Pourceau Indigo* en toute hâte et s'enfuit à travers champs pour arriver sur la rive du Reik. Craignant de se faire capturer par ses concitoyens, elle héla un bateau qui passait, l'*Empereur Wilhelm*, et embarqua en offrant de travailler comme cuisinière du navire en échange d'un passage gratuit. Le capitaine Bischof accepta et il ne l'a pas regretté car la nourriture préparée par sa cuisinière est la meilleure qu'il ait jamais mangée. Toutefois, il lui reste quelques soupçons sur les raisons qui ont poussé celle-ci à vouloir embarquer aussi vite lorsqu'ils se sont rencontrés.

~ RIFFTRUDE PERCE-TONNELET ~

Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)
Race : halfling

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	41%	21%	29%	54%	39%	46%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Langue (halfling, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier +10%), Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Ambidextre, Dur à cuire, Dur en affaires, Maîtrise (lance-pierres), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : vêtements confortables, chope en étain, boîte d'amadou, lampe-tempête, huile pour lampe

Filles de cuisine (2)

Deux servantes halflings aident Rifftrude en cuisine. Toutes les deux savent dans quelles circonstances celle-ci a été embauchée et elles ont également entendu des rumeurs sur les raisons de son départ précipité de sa ville natale. Elles la servent avec terreur, dans la crainte de lui déplaire et de finir dans l'un de ses délicieux pâtés en croûte.

~ FILLES DE CUISINE ~

Carrière : Serviteur
Race : halflings

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	45%	25%	19%	49%	34%	30%	49%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	1	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Esquive, Fouille, Langue (halfling, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Intelligent, Maîtrise (lance-pierres), Réflexes éclair, Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : vêtements confortables

Gerhart Riese, commissaire du bord

Gerhart Riese est un petit bonhomme insignifiant, bedonnant, aux bras et aux jambes grêles. Il a de grosses bajoues, de petits yeux porcins et il est coiffé d'un toupet de fins cheveux gris qui collent à son front moite. Il prend un soin méticuleux de son apparence et porte une veste élégante qui peine à contenir sa bedaine distendue.

Jusqu'à l'année dernière, Riese vivait à Marienburg où il gagnait très bien sa vie comme scribe. Par ailleurs, il arrondissait ses fins de mois en transcrivant des lettres pour des particuliers. Sa réussite prit un tour dangereux lorsqu'il transcrivit une lettre, adressée par une femme à son mari, dans laquelle celle-ci écrivait qu'elle quittait son époux pour suivre les armées parties en guerre contre le Chaos dans l'espoir de fournir toute l'aide qu'elle pourrait aux soldats dans leur vertueux combat contre les ennemis du monde civilisé. Si Riese avait exprimé la missive en ces termes, il n'aurait probablement pas eu de problème, mais il informa avec désinvolture le mari inquiet que sa femme avait décidé de se donner à tous les hommes de l'Empire. Peu après, Riese quitta Marienburg et obtint un emploi à bord de l'*Empereur Wilhelm* où il travaille comme commissaire du bord pour le capitaine Bischof.

~ GERHART RIESE ~

Carrière : Navigateur (ex-Scribe)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	28%	38%	33%	43%	59%	49%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0



Compétences : Commérage, Connaissances académiques (astronomie, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (calligraphe), Natation, Orientation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Linguistique, Sens de l'orientation
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : couteau, 2 bougies, cire, 5 allumettes, livre enluminé, accessoires de calligraphie, 6 cartes géographiques et maritimes

Serviteurs (4)

Les serviteurs du navire sont des gens expérimentés. Ils sont attentifs aux besoins des passagers et savent les anticiper avant même que ceux-ci ne les formulent. Chacun d'eux sert sur le navire depuis au moins cinq ans et ils sont tous assez âgés. Ils portent un uniforme bordeaux passementé de jaune.

~ SERVITEURS ~

Carrière : Serviteur
Race : humains

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	36%	33%	29%	48%	50%	42%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception
Talents : Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Sang-froid, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : beaux atours (deux tenues), uniforme

LE VOYAGE VERS NULN

Une fois les personnages à bord, l'*Empereur Wilhelm* prend le départ pour Nuln. Bien que le navire avance à un rythme nonchalant, plus lent que celui de personnes se déplaçant sur la terre ferme, il navigue jour et nuit ce qui lui permet d'atteindre la cité beaucoup plus vite que ne le pourrait un marcheur ou un cavalier. Sauf complication imprévue, le bateau met à peu près 100 heures à rallier Nuln (5 jours environ). Cela vous laisse deux jours de battement si les joueurs désirent entreprendre une petite aventure secondaire.

Si les personnages accompagnent Katarine ou Gabrielle, ils partagent des cabines de seconde classe payées par leur hôtesse. S'ils le désirent, ils peuvent se payer des cabines de luxe. Ce voyage vers Nuln est agréable, mais il n'est pas dépourvu de difficultés. Vous pouvez mettre les « temps morts » à profit pour développer les personnages ou les interactions entre les PJ et les PNJ, ce qui leur permettra peut-être de nouer des relations avec des contacts intéressants.

En plus des aventuriers, de l'équipage et de la personne qui accompagne le groupe, il y a un certain nombre d'autres passagers. Pour la plupart, il s'agit de nobles, de marchands et de fonctionnaires qui se rendent à Nuln pour assister au baptême du nouveau canon. Parmi eux, seuls quelques-uns méritent d'être mentionnés, car les PJ ont peu de raisons d'avoir affaire à eux. Voilà pour vous une excellente occasion d'introduire des PNJ importants pour vos futures aventures ou de développer l'intrigue de la façon qui vous convient. Voici la description de quelques voyageurs intéressants et d'autres plus ordinaires, destinés à insuffler un peu de vie dans ce voyage.

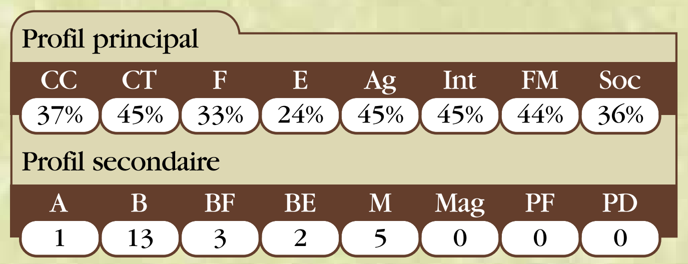
Camareann Boisvert

Elle représente une maison marchande de Marienburg et se rend à Nuln dans l'intention d'étendre l'influence de sa maison à cette cité. C'est seulement après avoir embarqué qu'elle a découvert qu'elle arriverait juste au début du principal festival de la cité et que celui-ci durerait une semaine. Elle considère à présent que ce voyage sera une perte de temps. Mais elle a tout de même l'intention d'en tirer le meilleur parti possible et prévoit d'explorer les anciennes ruines elfiques qui sont censées exister dans cette région.

Camareann est une femme mince, d'une troublante beauté, aux longs cheveux d'un blond de miel, avec des yeux en amande couleur émeraude. Comme de nombreux représentants de son peuple, c'est une personne sereine qui ne se laisse pas aller à des emportements émotionnels et qui préfère aborder toutes les situations de façon calme et raisonnable. Bien qu'elle représente sa maison dans toutes ses transactions commerciales avec les humains, elle ne les apprécie pas beaucoup.

~ CAMAREANN BOISVERT ~

Carrière : Marchand (ex-Émissaire elfe)
Race : elfe



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	45%	33%	24%	45%	45%	44%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	5	0	0	0



Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (elfes, Empire), Évaluation, Langage secret (langage de guilde +10%), Langue (bretonnien, eltharin, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand +10%), Natation, Perception
Talents : Acuité visuelle, Dur en affaires, Grand voyageur, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : vêtements confortables (2 tenues), accessoires de calligraphie, lettres de crédit pour une valeur de 1000 co, 400 co

Comment utiliser Camareann Boisvert

Elle pourrait devenir un précieux contact pour les PJ car elle dispose de ressources considérables et d'un excellent réseau de relations par le biais de la maison Boisvert. Elle se montrera polie envers les PJ, mais s'il y a des elfes dans le groupe, son attitude deviendra aussitôt amicale car elle les considérera comme un îlot de civilisation dans l'océan de grossièreté de l'humanité.

Reinolt Leitdorf

Reinolt est un cousin éloigné de la tristement célèbre famille Leitdorf dont les membres se sont entredéchirés pour le contrôle de l'Averland, mais il n'a jamais été impliqué dans leur coup d'État et il s'est toujours tenu à l'écart des affaires de la capitale provinciale. Il a été professeur à l'université de Streissen jusqu'à ce que les autorités de la ville décident de la purger de tous les philosophes et des réformateurs politiques. Leitdorf est alors parti pour Altdorf où il est parvenu à obtenir un petit poste dans l'administration gouvernementale, en tant que conseiller de l'un des conseillers d'un conseiller de l'Empereur. À l'annonce de la célébration qui doit avoir lieu à Nuln, il a été envoyé en mission dans cette cité, en même temps qu'un bon nombre d'autres fonctionnaires, afin d'observer le déroulement des événements et de rendre compte de l'efficacité de la démonstration aux autorités d'Altdorf.

Reinolt est un homme émacié d'une cinquantaine d'années. Il a des cheveux blancs, des yeux bleus et larmoyants et un grand nez. Il porte de beaux vêtements qui correspondent sa position sociale, bien que ceux-ci soient un peu élimés.

~ REINOLT LEITDORF ~

Carrière : Érudit (ex-Étudiant)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	25%	25%	26%	38%	60%	46%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	2	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (histoire +10%, philosophie +20%), Connaissances générales (Empire +10%), Fouille, Langue (classique +10%, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Intelligent, Linguistique, Sain d'esprit
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : *Les Marées de l'histoire*, par Odwin von Carlsben, *De la Nature de la pensée*, par Ronald Bondandi, accessoires de calligraphie, une invitation pour le bal masqué de la comtesse, 300 co

Comment utiliser Reinolt

Il se lie facilement d'amitié avec un confrère érudit, mais il évite de se mêler à la plèbe. Il aimerait que le peuple se gouverne lui-même plutôt que de demeurer en esclavage sous la coupe d'un monarque, mais il déteste la populace dont il se fait le défenseur. Que les PJ se lient ou non avec lui, il meurt dans l'**Incident D**.

Mathias Alptraum

Mathias nourrit une rancune tenace à l'égard des Leitdorf depuis que sa famille a été déchue du pouvoir en Averland. C'est un individu dangereux, colérique, qui a assassiné l'un des héritiers Leitdorf de sang-froid et s'est enfui de sa province natale. C'est un homme pourchassé, mais ses parents possèdent des alliés un peu partout dans l'Empire et ils ont fait en sorte qu'il ait toujours une longueur d'avance sur ses ennemis. Et pendant ce temps, Mathias s'est employé à procurer des armes, des mercenaires et des approvisionnements à sa famille afin de l'aider à retrouver sa puissance. Dans cette optique, ce voyage à Nuln vaut largement la dépense, en dépit du fait qu'il a été obligé d'accepter d'occuper une cabine indigne de sa personne.

Mathias a des cheveux noirs et pose un regard mauvais sur tout ce qui l'entoure. C'est un être froid, distant et égocentrique. Il se compose un personnage tragique et toutes les dames semblent éprises de lui, en dépit de son humble cabine et de son statut social apparemment inférieur.

~ MATHIAS ALPTRAUM ~

Carrière : Hors-la-loi (ex-Agitateur)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	55%	31%	33%	37%	46%	32%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, droit), Connaissances générales (Empire +10%), Dissimulation, Équitation, Esquive, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception
Talents : Acuité visuelle, Adresse au tir, Combat de rue, Éloquence, Fuite, Tireur d'élite
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), arc et 10 flèches, bouclier
Dotations : vêtements confortables, liasse de 20 tracts appelant au retour de la famille Alptraum au gouvernement de l'Averland



Comment utiliser Mathias

Mathias est obsédé par la vengeance. Il fera tout ce qui sera nécessaire pour parvenir à ses fins et obtenir la « libération » de sa province natale. Après une journée ou deux, Mathias découvre qu'il y a un Leitdorf à bord. Il essaye de rester correct, mais il a tout de même une ou deux altercations avec cet homme. Lorsque Leitdorf est retrouvé assassiné, les accusations se portent sur Mathias.

Talima Lankdorf

Talima a commencé sa carrière en jouant du luth et en chantant dans les relais de coche et elle s'est fait un nom grâce à ses charmantes mélodies et ses chansons entraînantes. Finalement, un noble de passage est tombé amoureux d'elle et l'a ramenée à Altdorf. Après quelques semaines, le noble s'étant lassé de sa compagnie, Talima a dû trouver un moyen de se débrouiller seule dans l'immense métropole. À court d'argent et n'ayant nulle part où aller, elle a embarqué à bord de l'*Empereur Wilhelm* à demi-tarif, en s'engageant à donner une représentation chaque soir, tout en étant parfaitement consciente qu'elle n'a absolument pas les moyens de payer son passage, même à ce tarif.

Elle a un joli visage constellé de taches de rousseur, éclairé par de pétillants yeux verts et encadré de longs cheveux bruns. C'est une personne agréable, séduisante et gracieuse. Elle porte des vêtements aux couleurs vives, presque criardes. Lorsqu'elle joue, elle semble se perdre dans sa musique.



~ TALIMA LANDORF ~

Carrière : Ménestrel (ex-Bateleur)
Race : humaine

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	45%	29%	33%	47%	31%	31%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	0	0	0



Compétences : Baratin, Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Évaluation, Expression artistique (musicien, chanteur), Langue (reikspiel), Natation, Perception
Talents : Chance, Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Sur ses gardes
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : costume de scène, luth

Comment utiliser Talima

D'ici la fin du voyage, Talima espère bien trouver un soupirant qui l'aidera à payer son billet. Elle est donc à l'affût d'un riche voyageur avec qui se lier d'amitié ; si possible l'un des PJ, mais si cela ne marche pas, elle se rabattra sur un noble. Si elle ne trouve personne, elle se glissera par-dessus bord la nuit précédant l'arrivée à Nuln et parviendra à s'en aller sans que personne ne remarque rien. Si l'un des PJ l'aide à payer son voyage, les héros auront une amie dans la cité tant qu'ils y resteront.

TABLE 3-1 : TRAITS DE CARACTÈRE, QUALITÉS ET DÉFAUTS DES PNJ

— Effectuez un ou plusieurs jets —

1d100	Caractère	Qualité	Défaut
01-05	Arrogant	Gracieux	Boiteux
06-10	Stupide	Parfum agréable	Odeur bizarre
11-15	Naïf	Raffiné	Sérieuses flatulences
16-20	Colérique	Sourire charmant	Tic facial
21-25	Ahuri	Rire contagieux	Rire étrange
26-30	Épuisé	Attirant	Hideux
31-35	Irrévérencieux	Regard brillant	Ulcères suintants
36-40	Balourd	Bien habillé	Obèse
41-45	Généreux	Peau soyeuse	Verrues
46-50	Agressif	Mains douces	Mains déformées
51-55	Sérieux	Teint rose	Yeux injectés de sang
56-60	Dévot	Mince	Grêlé de vérole
61-65	Nerveux	Propre	Ongles noirs de crasse
66-70	Concupiscent	Voix douce	Voix de stentor
71-75	Fou	Plein de charme	Répugnant
76-80	Sans cœur	Petit nez	Long nez pendant
81-85	Compréhensif	Longs cheveux	Pas de nez
86-90	Pervers	Dentition parfaite	Dents manquantes
91-95	Odieux	Riche	Louchant d'un œil
96-100	Bavard	Parfumé	Mauvaise haleine

Les autres passagers

Les autres passagers sont un ensemble bigarré de marchands, de joueurs, de bateleurs, d'officiers et d'aristocrates. En général, ces personnages servent à camper le décor, ce sont des figurants qui ont leurs propres intérêts et des raisons personnelles de se rendre à Nuln. En cas de combat, les officiers peuvent aider les PJ, mais dans l'ensemble l'action devrait être essentiellement centrée sur les PJ. Si les personnages veulent interagir avec les autres passagers, vous pouvez utiliser la **Table 3-1 : Traits de caractères, qualités et défauts des PNJ** pour les personnifier à la volée. Elle peut également vous servir à attribuer rapidement des traits de caractère aux personnes que les PJ rencontreront sans doute à Nuln.

Péripéties



C'est à vous de décider si le voyage vers Nuln sera paisible ou riche en rebondissements. N'hésitez pas à ajouter des rencontres supplémentaires ou à compliquer les choses si vous désirez rendre le voyage plus intéressant, mais vous n'êtes pas obligé de le faire si vous voulez arriver plus vite à Nuln. Quoi qu'il en soit, les événements suivants doivent avoir lieu.

Incident A : embuscade !

Après avoir appris que les PJ ont quitté Altdorf, Liebnitz et Lang se lancent sur leurs traces. Sachant qu'ils ne peuvent espérer embarquer à bord du navire par les moyens normaux, ils partent par la route, essayant de ne pas perdre le bateau de vue. En chemin, ils tombent sur une bande d'hommes-bêtes, séparés du corps d'armée principal et poussés vers le sud par les patrouilles mises en place par Boris Todbringer afin de purger l'Empire de la corruption du Chaos. Liebnitz tue leur chef pour prendre le contrôle de ces monstres, puis il ordonne au reste de la bande d'attaquer l'*Empereur Wilhelm* dans le but de créer une diversion suffisante pour lui permettre de se glisser à bord.

Cet incident intervient au moment du dîner du second jour (à dix-neuf heures). Alors que le service commence, une pluie de flèches s'abat sur le navire, tirées par un groupe de six hommes-bêtes qui se tiennent au loin sur la berge. Six autres, qui attendaient dans l'eau, escaladent le flanc bâbord du vaisseau tandis que Liebnitz escalade le flanc tribord. Le cultiste sait pertinemment que les hommes-bêtes n'ont aucune chance de réussir contre l'équipage du bateau, ni contre les aventuriers d'ailleurs, mais il n'hésite pas une seconde à sacrifier la vie de ses serviteurs pour parvenir à se glisser à bord. Les profils de Liebnitz et de Lang se trouvent en page 34.

ÉCLAIREURS UNGORS (6)

Carrière : Éclaireur
Race : hommes-bêtes (ungors)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	45%	31%	35%	30%	24%	24%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés, Tir de précision
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : aspect bestial et jambes animales. Le sixième homme-bête est doté d'une mutation supplémentaire, queue préhensile, qui lui confère une Agilité de 34% et la capacité de manier une arme grâce à sa queue.










EN CAS DE PROBLÈME LORS DE L'INCIDENT A

Cette rencontre peut mal tourner de plusieurs manières. Pour commencer, les PJ ne sont peut-être pas à bord du bateau. Dans ce cas, les hommes-bêtes grimpent sur le pont et massacrent un bon nombre de passagers, y compris certains des PNJ importants décrits dans ce chapitre, peut-être même tous ces personnages. De plus, Liebnitz monte à bord et atteint Nuln avant les PJ. Il se met alors immédiatement à la recherche du calice de fureur ardente.

Si l'un des PJ aperçoit Liebnitz/Lang pendant qu'il s'introduit à bord (ce qui est très improbable mais toujours possible), Liebnitz attaque dans l'espoir de tuer ce personnage. S'il est gravement blessé, Liebnitz saute à l'eau et se perd dans la nature, puis s'achemine lentement vers Nuln pour y arriver à peu près trois jours après le début de la semaine de la Poudre Noire. Si le cultiste n'a pas réussi à s'introduire à bord, c'est Katarine qui tue Reinolt Leitdorf lorsque l'érudit tombe sur elle par hasard, alors qu'elle est en train d'invoquer les Puissances de la Ruine dans l'une des cabines de seconde classe.

L'**Incident A** se déroule même si les PJ ont tué Liebnitz/Lang à Altdorf, mais ajoutez alors six brutes gors et un chef bestigor (cf. page 40). En outre, les hommes-bêtes cherchent à tuer tous les passagers pour les dévorer. Si personne ne les arrête, ils détruisent également le bateau une fois leur forfait accompli.

• *Silencieux comme les animaux des bois* : les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs très expérimentés. Ils bénéficient de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (hache, épée ou masse d'armes), arc avec 10 flèches
Dotations : des puces en abondance

Ce sont des créatures redoutables, pourtant ils sont considérés comme des inférieurs par les autres hommes-bêtes à cause de leurs petites cornes.

ÉCLAIREURS GORS (6)

Carrière : Éclaireur
Race : hommes-bêtes (gors)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	45%	45%	54%	55%	26%	30%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	5	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception +10%, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : aspect bestial, cornes et jambes animales. Le quatrième gor est doté d'une mutation supplémentaire, régénération, qui lui permet d'effectuer un **test d'Endurance** au début de chaque tour de jeu pour regagner 1 point de Blessures perdu.
• *Silencieux comme les animaux des bois* : les hommes-bêtes sont naturellement furtifs et la plupart sont également des chasseurs très expérimentés. Ils bénéficient de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (hache, épée ou masse d'armes), bouclier, cornes (BF–1)
Dotations : haillons et coutelas

Ces hommes-bêtes sont plus grands et plus résistants que les autres membres de leur espèce. Chacun d'eux porte des cicatrices rituelles, de terrifiants symboles qui témoignent de leur dévouement impie au Dieu du Sang.

Développement

Les personnages qui préfèrent ne pas prendre leurs repas dans le grand salon et qui se trouvent donc sur l'un des ponts peuvent effectuer un **test de Perception**, opposé au **test de Déplacement silencieux** des hommes-bêtes. Si l'un des PJ remporte le test opposé, il entend les grattements produits par les monstres pendant leur escalade. Mais avant que ces hommes-bêtes aient atteint le bordage, les archers qui se trouvent sur la berge commencent à tirer sur toutes les personnes présentes sur les ponts. Leurs tirs sont Difficiles (–20%) à cause de la distance.

Une fois le combat engagé, les hommes-bêtes s'efforcent de tuer autant de monde que possible mais ils n'essayent pas de détruire le navire. Liebnitz se glisse à bord pendant que les PJ et le reste de l'équipage font face aux attaquants et il se glisse dans l'une des cabines des serviteurs du pont supérieur, dans laquelle il a bien l'intention de se cacher jusqu'à l'arrivée.

Pendant ce temps, les hommes-bêtes combattent jusqu'à la mort. Les archers placés sur la rive continuent à tirer en se déplaçant de manière à suivre leur objectif ; leurs projectiles arrivent une fois tous



EN CAS DE PROBLÈME LORS DE L'INCIDENT C

Cet événement est destiné à donner aux PJ un moyen de s'introduire dans la réception de la comtesse. S'ils ne trouvent pas l'invitation, ils devront inventer autre chose pour entrer au palais, par exemple établir des contacts utiles dans la cité ou trouver le moyen de se glisser à l'intérieur.

les deux rounds. Le second pilote s'écarte de la berge pour éloigner le bateau des agresseurs. Au quatrième round du combat, les archers doivent réussir des **tests de Capacité de Tir Très difficiles (–30%)** pour atteindre les personnes présentes sur les ponts et au huitième round le navire est hors de portée.

Si les PJ prennent part à la défense du vaisseau, le capitaine les récompense par un rabais de 10% sur le prix de leurs billets ou bien, si les PJ sont invités par Katarine ou Gabrielle, il leur offre le même rabais sur leur prochain voyage à bord de l'*Empereur Wilhelm*. Si les personnages choisissent de ne pas s'impliquer dans le combat, les hommes-bêtes parviennent à tuer 2d10 passagers avant que le capitaine, le maître d'équipage et les rameurs ne réussissent à les tuer tous.

Incident B : une altercation

Vous pouvez faire intervenir cette scène à tout moment avant l'**Incident D**, bien qu'il soit préférable qu'elle se déroule avant l'**Incident C**. À un moment quelconque, Mathias Alptraum (cf. page 47) découvre la présence à bord de Reilnolt Leitdorf (cf. page 47). Comme leurs deux familles sont rivales, et même ennemies, il n'est pas surprenant qu'une dispute éclate. Les deux hommes en viennent violemment aux mains devant plusieurs témoins, de préférence en présence de l'un ou plusieurs des PJ. Mathias accuse Reinolt d'être un traître et un usurpateur dont la corruption et l'avidité souillent la terre de l'Averland. Reinolt rétorque qu'il n'a rien à voir avec la prise de pouvoir des membres de sa famille. La dispute s'envenime et les deux hommes commencent à se battre furieusement ; s'ils ne sont pas séparés, Mathias fait pleuvoir les coups de poing sur son adversaire jusqu'à ce que le capitaine arrive et les sépare.

Développement

Cet événement est conçu pour faire porter les soupçons sur Mathias lors du meurtre qui doit avoir lieu au cours de l'**Incident D**. Les personnages peuvent tenter d'approcher l'un ou l'autre des deux hommes pour essayer de découvrir les raisons de cette animosité. Chacun d'eux leur dit alors que, jusqu'à récemment, c'était la famille Alptraum qui gouvernait l'Averland, mais qu'à la mort du dernier comte, la famille Leitdorf a revendiqué le trône et qu'elle est à présent au pouvoir. Le gouvernement présent a fait la preuve de son incompétence et de sa corruption (ce que Reinolt n'hésite pas à admettre), mais il n'en reste pas moins que les Leitdorf tiennent fermement leur position de gouvernants provinciaux. Si on l'interroge, Mathias explique que sa famille lutte pour retrouver la place qui lui revient de droit et qu'il est prêt à tout pour lui faire retrouver son statut. (Consultez *Les Héritiers de Sigmar* pour de plus amples détails au sujet de l'Averland.)

Après cette altercation, les deux hommes gardent leurs distances, mais il devrait y avoir de nombreuses circonstances dans lesquelles ils ne sont pas visibles, de manière à aviver les soupçons des PJ lorsque le meurtre de l'**Incident D** aura lieu.

Incident C : de mauvais présages

À peu près à mi-chemin, les passagers du navire découvrent un macabre spectacle sur la berge. À mesure que le bateau s'approche, l'horreur se dévoile. Les personnages aperçoivent les cadavres mutilés et environnés de mouches de deux chevaux aux chairs noircies. Les restes des animaux sont encore emmêlés dans les courroies du harnachement grâce auquel ils tiraient un carrosse qui n'est maintenant plus qu'une épave. Des graffitis sanglants décorent ce qui reste des parois extérieures du véhicule.

Dès que le capitaine repère la scène, il fait stopper le navire pour aller voir s'il y a des survivants. Il se rend sur la berge avec un canot, accompagné du maître d'équipage et de quatre rameurs, ainsi que des PJ qui veulent se joindre à lui, tandis que les passagers se rassemblent sur les ponts. La scène est encore pire vue depuis la terre ferme. Les chevaux, paniqués, se sont emballés devant ce qui était clairement une bande d'hommes-bêtes. Ils ont été quasiment dévorés sur pied et ne sont plus que des squelettes sanguinolents. Le carrosse lui-même est en piteux état ; deux de ses roues sont cassées et la porte a été arrachée de ses gonds. Les parois extérieures et intérieures de la voiture ont été badigeonnées de sang et d'excréments. On peut voir des morceaux de cadavres partout alentour, rongés par les horreurs qui ont perpétré ce massacre. Il n'y a plus qu'un seul cadavre à l'intérieur du carrosse. Un gros aristocrate y est toujours assis, éventré, les yeux écarquillés et la mâchoire pendante, les genoux couverts de ses entrailles gluantes qui cascadent jusqu'au sol. Sur son visage, on a gravé au couteau le symbole de Khorne.

Les personnages peuvent fouiller cette scène de carnage et, sur un test réussi, trouver 1d100 co éparpillées dans l'herbe. Le capitaine ne considère pas ce pillage d'un très bon œil et suggère que cet argent soit donné à l'un des orphelinats de la cité. Si l'un des personnages obtient au moins 1 degré de réussite, il trouve une enveloppe dans les possessions du noble. Il s'agit d'une invitation au bal masqué de la comtesse et celle-ci n'est pas nominative (cf. **Aide de jeu n°3** à la fin de ce livre). Il n'est pas possible de découvrir d'indice sur l'identité des victimes, ni sur l'endroit d'où elles venaient ; les hommes-bêtes ont vraiment fait les choses à fond.

Incident D : un meurtre abominable

Pendant les heures qui suivent le départ de la scène de massacre, l'atmosphère reste sombre à bord de l'*Empereur Wilhelm* et les passagers chuchotent nerveusement entre eux. Mais derrière ces murmures et ces spéculations sans fin, un sinistre drame se prépare. Vers la fin de l'après-midi l'un des personnages, ou plusieurs, voit un serviteur au visage livide émerger de l'un des escaliers menant au pont inférieur et se diriger droit sur le capitaine. Fleugweiner fait signe au maître d'équipage de le suivre et ils descendent tous les trois vers le pont inférieur. Après quelques minutes, le capitaine revient et ordonne aux serviteurs de compter les personnes présentes sur le bateau et de convoquer tous les passagers dans le grand salon.

Il leur faut approximativement une heure pour parvenir à rassembler tous les passagers. Une fois qu'ils sont réunis, le capitaine vient se placer devant la foule, tandis que le maître d'équipage, les deux pilotes et le commissaire du bord prennent position devant les différentes sorties. Le capitaine s'adresse alors aux passagers :

> ***C'est avec le cœur lourd que j'ai dû vous réunir. Il semblerait qu'il y ait eu un tragique événement. L'un de mes serviteurs a découvert le cadavre de Reinolt Leitdorf dans une cabine du pont inférieur et je suis convaincu qu'il ne s'agit pas d'un accident. En vérité, je soupçonne fortement qu'il s'agit d'un meurtre. Mais soyez certains, bons citoyens de l'Empire, que nous allons démasquer le coupable.***

Ce meurtre venant s'ajouter aux événements qui se sont déroulés plus tôt dans la journée, la foule éclate en hurlements de panique et d'étonnement. Le capitaine fait de son mieux pour calmer les gens. Tous ceux qui essayent de quitter le salon sont aussitôt arrêtés et identifiés. Le capitaine répond aussi bien qu'il le peut aux questions qui se posent, mais il ne sait rien de plus que ce qui suit :

- L'état dans lequel le corps a été retrouvé ne laisse aucun doute au sujet du meurtre.
- Nous l'avons identifié grâce à ses possessions et au fait qu'il était introuvable sur le bateau.
- La cabine dans laquelle il a été retrouvé n'était pas la sienne ; il avait loué une cabine de luxe située au pont supérieur.
- Nous avons quelques idées sur la question et nous pensons que le meurtrier est toujours sur le navire.



Une fois qu'il a répondu à toutes les questions, le capitaine laisse les passagers s'en aller. Avant que les PJ ne partent et s'ils l'ont aidé à défendre le navire contre les hommes-bêtes, le capitaine leur fait signe. Il leur explique que c'est la première fois que l'on commet un tel crime sur son bateau et qu'il n'est pas équipé pour mener une enquête en bonne et due forme. Il leur demande de prendre la tête des investigations et de découvrir le véritable coupable. S'ils acceptent, il leur donne une lettre d'introduction auprès de lady Elsbeth Becker (cf. le **Chapitre IV : Nuln, écœurante et effrayante** pour plus de détails).

Si les personnages ne se sont pas impliqués dans la défense contre les hommes-bêtes, le capitaine les soupçonne d'être mêlés au meurtre. À moins que les personnages ne lui offrent leurs services pour participer à l'enquête – il n'acceptera leur offre que s'ils réussissent un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** – il donne l'ordre à ses serviteurs de les garder discrètement à l'œil pour le restant du voyage. Mais cela n'a aucune conséquence, car le matin suivant il arrête Mathias Alptraum et le fait enfermer dans sa cabine jusqu'à l'arrivée du bateau à Nuln.

Ce qui s'est réellement passé

L'identité du meurtrier dépend de ce qui s'est passé jusqu'à ce point. Si Liebnitz/Lang a réussi à s'introduire à bord en profitant de la confusion occasionnée par l'**Incident A**, c'est lui qui se cachait dans la cabine. Lorsque Leitdorf y est entré pour échapper à Alptraum, le cultiste a été obligé de le tuer et il lui a arraché le visage à coups de dents. Liebnitz/Lang s'est alors réfugié dans une autre cabine en attendant un moment propice pour s'échapper. Il le fera lorsque le capitaine aura rassemblé tous les passagers dans le grand salon.

Par ailleurs, si Liebnitz/Lang n'a pas réussi à monter à bord, c'est Katarine qui tue Leitdorf. Elle s'était glissée dans cette cabine vide pour implorer son sombre maître en secret. Leitdorf est entré par accident et elle l'a tué en lui lançant un sort de *sang bouillonnant*, après quoi elle est retournée dans sa cabine de luxe sans être vue.

L'enquête

Les personnages peuvent effectuer leur enquête seuls ou sous la supervision du capitaine. Le processus est assez simple : il n'y a pas tant de cachettes que cela à bord. Cependant, il ne reste qu'un jour ou deux avant l'arrivée à Nuln, ce qui veut dire que les PJ doivent agir rapidement.

La scène du crime
Le corps de Leitdorf est resté là où il a été découvert, dans l'une des cabines du pont inférieur (choisissez celle qui vous convient, mais elle devrait se trouver à bâbord). Les cabines qui l'encadrent étaient vides toute la journée car leurs occupants se trouvaient au salon ou sur le pont, à participer à des jeux de société. Le corps gît face contre terre et son visage n'est plus qu'une pulpe sanglante. Le capitaine a rapidement inspecté le cadavre, le temps de l'identifier. Il a trouvé quelques lettres adressées à Leitdorf dans ses poches et les a déposées sur l'un des lits. Le sang a giclé jusqu'au plafond.

Le commissaire du bord pourra dire aux PJ que la chambre a été louée à un certain Antikari, un arabe qui a annulé sa réservation au dernier moment bien qu'il ait intégralement payé son billet. La cabine est restée vide depuis le début du voyage.

Dans la chambre, en réussissant un **test de Fouille Assez difficile (–10%)**, les PJ découvrent un certain nombre de choses. Si c'est Liebnitz/Lang qui a assassiné Leitdorf, ils trouvent un fragment de dent enfoncé dans les chairs du visage massacré du cadavre. Si c'est Katarine la meurtrière, ils trouvent une éclaboussure de sang noir sur le plancher, de l'autre côté du corps. En outre, il semblerait que le visage de l'homme ait fondu sous l'effet d'une magie quelconque.

La fouille du bateau
Les PJ voudront peut-être fouiller le navire de fond en comble. Ils ne trouveront pas grand-chose, du fait que Liebnitz/Lang s'est échappé et si c'est Katarine la coupable, il n'existe aucune preuve qui puisse mener directement à elle. Cependant, laissez les PJ mener une enquête approfondie et n'hésitez pas à introduire tous les faux indices qu'il vous plaira. Par exemple, dans l'une des cabines des passagers, un PJ pourrait découvrir un fragment de papier brûlé portant la trace encore visible d'une rune suspecte. Ou encore, l'un des passagers pourrait avoir une cache de marchandises illicites, du poison par exemple, des drogues ou une substance encore plus sinistre. Ces indices peuvent être de simples impasses ou vous permettre d'introduire de futures aventures.

Mais la fouille n'est pas entièrement inutile. Si Katarine est la tueuse, elle va discrètement dissimuler son infâme symbole de Tzeentch dans la cabine d'Alptraum, à un moment où personne ne peut la voir, ce qui ne fera qu'alourdir les suspicions qui pèsent sur le hors-la-loi. En revanche, Liebnitz/Lang, dans sa hâte de quitter le navire, a laissé une piste de gouttelettes de sang dans le couloir, le long de l'escalier et sur le pont, jusqu'à l'endroit où il s'est esquivé. Ces indices suggèrent que le tueur est parvenu à s'enfuir et innocentent Alptraum.

Les interrogatoires des passagers
Voilà une excellente occasion pour les PJ de rencontrer des alliés potentiels en vue de l'aventure qui les attend. S'ils n'ont pas encore parlé avec les PNJ décrits dans ce chapitre ou s'ils n'ont pas rencontré Katarine à Altdorf, ils peuvent le faire à présent. C'est également le bon moment pour introduire d'autres personnages ou des PJ de remplacement. Vous pouvez incarner tous les personnages et jouer toutes ces rencontres ou non, mais les résultats seront à peu près les mêmes. Certains individus tenteront peut-être d'impliquer des gens qu'ils n'aiment pas, mais quoi qu'il en soit toutes ces pistes se terminent en cul-de-sac. Cependant, si les PJ n'avaient pas assisté à l'altercation entre Leitdorf et Alptraum, de nombreux témoins leur en parleront. En outre, si c'est Liebnitz/Lang qui a assassiné Leitdorf, l'un des passagers au moins mentionnera un homme étrange qui portait une longue chasuble sombre et dont la description évoque l'homme aperçu par les PJ à Altdorf (cf. **De vieux amis**, au **Chapitre II : Au revoir Altdorf…**).

Les suites de l'affaire

Selon toute probabilité, les PJ ne parviendront pas à appréhender le véritable coupable, soit que Liebnitz/Lang ait réussi à s'échapper, soit que Katarine ait fait tout ce qu'il fallait pour dissimuler son rôle dans cette affaire. De plus, à moins que les PJ ne réussissent à fournir des preuves contradictoires, Alptraum sera pendu dès l'arrivée de l'*Empereur Wilhelm* aux docks de Nuln. Mais s'ils parviennent à le disculper, ils auront acquis un allié fidèle dans la cité et peut-être également à Averheim si jamais sa famille parvient à reprendre le pouvoir. Dans tous les cas, le capitaine les récompense de leurs efforts en leur offrant une bourse de 75 co, afin qu'ils aient un peu d'argent de poche à dépenser dans la cité.





~ CHAPITRE IV ~ NULN, ÉCŒURANTE ET EFFRAYANTE

Ce chapitre plante le décor où vont se dérouler les péripéties finales de l'aventure et détaille les événements-clés qui vont se succéder au cours de la semaine du festival. Ces événements sont censés se dérouler selon un programme bien établi, mais les PJ étant souvent imprévisibles, il leur arrive de découvrir des secrets trop tôt ou, pire encore, trop tard. Comme leurs actions ne sont pas planifiées, ils sont libres de suivre la piste qui leur plaira. Vous devez donc vous tenir prêt à improviser et à faire apparaître une taverne, une pension, un temple et toutes sortes d'autres choses en un clin d'œil et au moment opportun. Cette liberté peut certainement présenter un défi, mais elle fait également partie des aspects gratifiants du rôle du maître de jeu : c'est elle qui vous donne le pouvoir de façonner une aventure selon vos propres objectifs, vos goûts et votre style.

ÉVOQUER L'ATMOSPHÈRE DE NULN

L'apothéose de cette aventure, et peut-être de la campagne tout entière, se déroule dans les rues surpeuplées de la glorieuse Nuln. Là, quelque part dans ces rues, au milieu de la cohue des badauds venus célébrer la semaine de la Poudre Noire, caquetant d'impatience à l'idée d'assister au baptême du nouveau canon, se cache le calice de fureur ardente, entre les mains d'un tueur psychopathe dont le seul désir est de ressusciter son maître dans le Vieux Monde afin d'instaurer une nouvelle ère d'épouvante et d'horreur. Tandis que les personnages exploreront cette cité, ne manquez pas de leur faire la description de la ville de manière à en faire un endroit vivant et animé.

Il n'est cependant pas nécessaire de décrire les moindres pavés en détail ou de dépeindre chacun des édifices. Ajoutez plutôt des éléments caractéristiques qui aideront les joueurs à visualiser l'environnement de Nuln, comme les gens qu'ils croisent dans la rue, certaines façades de boutiques ou d'alignements de maisons ou même un petit oratoire dédié à un dieu. Afin de mieux décrire l'ambiance d'un quartier, reportez-vous à la section **Un Guide de Nuln**, dans l'introduction de cette aventure, qui vous permettra de mieux percevoir la différence entre les quartiers des Taudis, de l'Altestadt et le reste de la ville.

Lorsque cela se justifie, vous pouvez ajouter des détails destinés à mettre l'accent sur l'importance d'un endroit spécifique ou à donner de la couleur locale en réponse à l'intérêt d'un joueur. Toutefois, n'oubliez pas de noter à quel endroit précis vous avez situé les commerces, les domiciles des PNJ importants et tout ce que vous jugerez bon de rajouter à la ville. Ainsi, lorsque les PJ voudront y retourner, vous saurez exactement à quoi ressemble ce bâtiment et où il est situé. Voici quelques indications qui vous aideront à faire de Nuln une cité mémorable, unique en son genre.




Le paysage urbain

Nuln est surpeuplée. Elle abrite plus de 85 000 habitants et elle accueille presque la moitié de ce nombre en visiteurs. La population des fermes et les domaines agricoles environnants, qui travaillent à lui fournir les produits maraîchers et les matières premières nécessaires à son existence, est équivalente à celle de la cité. C'est un important carrefour commercial qui reçoit la visite des ressortissants du monde entier, de la lointaine Arabie au Kislev et de la Tilée à l'Estalie. Quelle que soit l'heure du jour, les rues sont embouteillées de chariots, de charrettes, de chevaux, de piétons et de toutes sortes d'individus, en route vers une destination ou une autre. Mais la cité n'est pas seulement encombrée de gens. Les bâtiments y sont serrés les uns contre les autres, entassés de telle façon qu'ils créent une myriade de ruelles et d'allées sinueuses raccordées aux principales avenues.

Malgré la séparation radicale entre les quartiers riches et les quartiers pauvres, les habitants de l'Altestadt ont une vue imprenable sur la misère sordide de la Neuestadt et les filets de fumée noire qui s'élèvent de ses cheminées. Partout, on peut voir les effets du contraste entre la richesse et le délabrement, les privilèges et la lutte désespérée pour la survie, depuis les visages crasseux des orphelins qui courent dans les rues jusqu'aux élégants carrosses noirs des seigneurs en chemin entre deux réceptions.

Ces disparités ne s'arrêtent pas au peuple. La nature de la cité se reflète également dans son architecture elle-même. Du fait des destructions successives qu'elle a subies, Nuln présente un amalgame assez inhabituel d'ancien et de moderne, de baraques croulantes dans les Taudis et de maisons aristocratiques entourées de jardins dans l'Altestadt.

Pour que les joueurs aient bien conscience de la sensation de multitude et d'entassement, insistez sur le fait que les personnages ont toujours du mal à avancer dans les rues, qu'ils se font bousculer sans arrêt par les passants et qu'ils manquent plusieurs fois de se faire écraser par un carrosse forçant le passage dans la foule. Pour plus de détails sur la façon de gérer la foule, reportez-vous à l'encart **Déplacements dans la cité et poursuites dans les rues**, dans la section **Un guide de Nuln**.

Vous êtes également libre d'agrémenter une scène avec des éléments visuels choisis au hasard, comme un chariot renversé, par exemple, une troupe d'étudiants ivres, ou encore un marchand vendant ses viandes à la criée. Choisissez des idées au hasard dans la **Table 4–1 : scènes de la vie quotidienne**.

Les odeurs

Du fait que Nuln est la seconde plus importante cité de l'Empire, il n'est pas étonnant qu'elle empeste. Formé par la jonction du Reik supérieur et de l'Aver, le Reik traverse la ville et coule en direction du nord et de l'ouest pour aller se jeter dans la mer des Griffes, très loin au-delà de la capitale. La cité possède un réseau d'égouts plutôt performant, mais toutes les canalisations aboutissent au fleuve d'où s'élèvent des exhalaisons fétides car les déchets ont tendance à aller se déposer sur les berges en aval de la ville.

Les égouts ont beau être d'excellente conception, ils ne desservent pas tous les quartiers de la cité de la même manière ; les bouches d'égouts sont moins nombreuses dans la Neuestadt. Il s'ensuit que de nombreux citoyens se contentent de jeter leurs ordures dans les rues, en comptant sur les pluies pour entraîner tous les détritus dans des canaux reliés aux canalisations souterraines. En période sèche, les ordures s'accumulent, envahissent les ruelles et se déversent parfois jusque dans les rues et les avenues. Ces amoncellements attirent des quantités de vermines qui, à leur tour, introduisent toutes sortes de maladies dans la cité.

En plus de la puanteur des gens et de leurs déchets, Nuln est sans doute ce qui se rapproche le plus d'une ville industrielle dans le Vieux Monde. Des dizaines de fonderies sont installées sur la rive sud du Reik, où elles traitent les métaux destinés à la fabrication des canons. Ces usines rejettent des nuages de fumée qui déposent une fine couche de cendres noires sur toute la ville et empuantissent l'air d'émanations méphitiques.

La meilleure manière d'utiliser les odeurs, c'est de les mentionner dès que vous décrivez une scène. Certains quartiers de la ville ont des odeurs prédominantes évidentes, mais si vous êtes à court d'idées utilisez la **Table 4–2 : odeurs diverses**.

TABLE 4-1 : SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE

1d10	Scène
1	Un flagellant harangue une foule de Nulners en prophétisant l'arrivée prochaine de la fin du monde.
2	Un essaim de gamins des rues harcèle un malheureux étranger et lui quémande quelques sous.
3	Six répurgateurs passent sur leurs étalons noirs, piétinant tous ceux qui osent se mettre en travers de leur chemin.
4	Une ménagerie itinérante aux chariots chargés d'animaux fabuleux se fraye un chemin dans les rues, suivie d'un cortège de clowns, d'acrobates et de danseurs, qui doivent donner la représentation de ce soir.
5	Dans une ruelle sombre, un chien galeux s'acharne sur un cadavre.
6	Un crieur public arpente les rues, faisant tinter sa clochette et annonçant les nouvelles du jour.
7	Un agitateur distribue aux passants des tracts attaquant la comtesse, critiquant la sujétion du Wissenland envers Nuln ou appelant à l'expulsion des étrangers.
8	Une procession de prêtres de Verena descend la rue, entraînant un chariot ouvert dans lequel des comédiens interprètent une pièce morale prônant les vertus de l'apprentissage et de la justice et exposant les malheurs qu'apportent l'ignorance et la tyrannie.
9	Un feu d'artifice explose, soit dans la rue en dispersant la foule, soit dans le ciel au grand émerveillement du peuple.
10	Un déluge d'eaux sales se déverse dans la rue par une fenêtre ouverte.

TABLE 4-2 : ODEURS DIVERSES

1d10	Odeur
1	Puissant remugle de transpiration aigre
2	Animaux ou excréments
3	Urine, vomi, ou les deux !
4	Ordures ou relents d'égouts
5	Salpêtre ou soufre
6	Poisson pourri, viande avariée ou patates gâtées
7	Nourriture ou odeurs de cuisine
8	Parfum ou produit chimique
9	Fumée de charbon ou de bois brûlé
10	Épices ou moisissure

Les bruits

Étant donnée la quantité de gens qui y vivent, Nuln est exceptionnellement bruyante. De jour, le vacarme de la cité est presque insupportable et elle est à peine moins bruyante la nuit. Toute la journée, la ville résonne du tintamarre de ses industries. On entend hurler les ouvriers des docks qui chargent et déchargent les navires à quai, les marchandages entre commerçants et clients, des cris, des rires, des conversations et des disputes ; tout cela ne se calme que lorsque le collège d'Ingénierie ou l'école impériale d'Artillerie procèdent aux essais d'un nouveau canon, par respect pour la nouvelle arme.

Pendant la semaine de la Poudre Noire, la cacophonie est encore plus bruyante. Les pétards crépitent toute la journée, particulièrement







TABLE 4-3 : BRUITS DE LA VILLE

1d10	Bruit
1	Petite détonation (pétard)
2	Clameurs de la foule
3	Violente explosion (feu d'artifice ou autre)
4	Rire hystérique ou hurlement
5	Tir de canon
6	Grognement
7	Dispute entre deux ou plusieurs personnes
8	Vendeur à la criée
9	Bruit d'eau
10	Gémissement étouffé ou grincement suraigu

dans le centre où les gens ont les moyens de s'offrir ce genre de coûteuses bagatelles. On entend des détonations du matin au soir et dès la nuit tombée, le collège d'Ingénierie et l'école d'Artillerie rivalisent d'invention pour embraser le ciel nocturne d'explosions bariolées. Le ciel s'illumine de bleu, de jaune, de rouge et de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, pour la plus grande joie de la foule. Et comme toujours, ces feux d'artifices sont accompagnés du grondement de basse caractéristique de leurs canons.

Vous pouvez mettre l'accent sur le vacarme qui règne dans la cité en augmentant la difficulté de tous les tests de Perception liés à l'audition, mais songez que certains quartiers seront probablement plus bruyants que d'autres. La **Table 4–3 : bruits de la ville** contient quelques suggestions pour vous aider à improviser.

Les goûts

À Nuln, l'air est irritant, l'eau généralement polluée par des infiltrations d'égouts ou des fuites de produits toxiques issus des fonderies et la cuisine est souvent douteuse. Le goût peut jouer un rôle important dans l'évocation de cette cité, depuis la description des nourritures que les personnages pourraient consommer jusqu'aux vins qu'ils pourraient goûter. La plupart du temps, vous n'aurez pas besoin de décrire les goûts de plats particuliers, mais il peut être intéressant de connaître le genre de mets délicats que les PJ pourraient se voir proposer dans cette cité.

Les Nulners mangent beaucoup de viande, généralement sous forme de saucisses car elles se conservent mieux. Pour l'essentiel, il s'agit de viande de porc, mais il peut également y avoir du bœuf et, dans certains quartiers, du chien, du rat ou tout ce que le cuisinier a réussi à attraper. Les pains de toutes sortes sont à la base de l'alimentation des Nulners. Ils sont fabriqués avec des farines obtenues par le broyage des céréales produites à l'extérieur de la cité. On trouve couramment du pain de seigle, de blé et du pain noir appelé pumpernickel. Les villages environnants fournissent également toutes sortes de fromages de très bonne qualité. Mieux encore, la région de Nuln possède de nombreux vignobles réputés dont les meilleures productions peuvent même rivaliser avec celles des vignobles de Bretonnie.

Les pauvres, en revanche, ne s'en tirent pas aussi bien. Pour subsister, ils doivent se contenter de bouillon, de vinasse coupée d'eau, de viande suspecte et de farine infestée de charançons. Comme les quartiers pauvres sont situés en aval sur le fleuve, les Taudis sont fréquemment balayés par des vagues de choléra à cause des eaux souillées que leurs habitants sont obligés de boire.

Le toucher

La plupart des édifices de Nuln sont bâtis en pierre extraite des Montagnes Grises tout proche. Les maisons des quartiers les plus pauvres sont en bois et le risque d'incendie y est grand. Presque toute la ville est recouverte d'une fine couche de cendres apportées par le vent depuis les fonderies de l'autre côté du fleuve. Pendant le rigoureux hiver, les fumées du charbon que l'on brûle pour réchauffer les maisons engendrent un nuage noir qui stagne au-dessus de la cité. Peu de temps après leur arrivée à Nuln, les visiteurs ne tardent pas à trouver de la suie partout, dans leurs vêtements aussi bien que dans leur nourriture ; évidemment, les gens du pays sont habitués. Les nobles de l'Altestadt ont les moyens d'employer des serviteurs et des ouvriers qui nettoient leurs maisons, mais dans le reste de la ville la plupart des bâtiments sont encrassés d'un film de cendres grasses.

CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS

Les événements qui se déroulent à Nuln suivent une progression relativement simple. Au début, la situation est assez calme, puis les choses se précipitent à mesure du déroulement de l'aventure. Voici un résumé succinct des journées de la semaine avec les événements qui doivent intervenir chaque jour. Il est important de s'efforcer de coller à ce programme du mieux que vous le pouvez. Pour y parvenir, vous devez réguler les quantités d'informations apprises par les PJ, en les fractionnant et en les distillant au compte-gouttes pour qu'ils restent sur la bonne piste. Si les personnages progressent trop vite, faites en sorte que les PNJ qu'ils veulent rencontrer soient absents ou indisponibles. S'ils n'y comprennent plus rien, glissez-leur quelques indices supplémentaires pour les remettre sur la bonne voie.

Jour 0 (arrivée)

Lorsque les personnages arrivent à Nuln, les mutants du Marché de Nuit sont en pleine préparation du plan d'invasion de la ville qu'ils ont programmé dans sept jours, pendant la cérémonie du baptême et du premier essai du nouveau canon. Entre-temps, Rolf Vogt et ses deux séides ont déjà tué quelques nobles, mais personne n'a encore remarqué l'absence des victimes. Soudain saisi d'un sentiment d'urgence inspiré par l'entité qui entretient sa folie, Rolf est pris d'une frénésie meurtrière. Cette nuit-là, il va rôder dans les rues, à la recherche d'éléments dignes d'être intégrés dans son Abomination.

Premier jour

C'est l'ouverture de la semaine de la Poudre Noire. La cité entame les festivités avec enthousiasme et les rues résonnent du crépitement des petits pétards et des amorces. En préparation du grand événement qui doit avoir lieu en fin de semaine, des ouvriers décorent le Grand Pont de rubans et de banderoles. Afin d'assurer la sécurité des aristocrates en visite, le guet limite l'accès à l'Altestadt et augmente les patrouilles dans la Neuestadt. Une patrouille d'égoutiers découvre une cachette de mutants dans la cité. Après un bref combat, la patrouille anéantit les monstres et informe le guet de cette découverte. En réponse, les patrouilles sont doublées. Rolf frappe cette nuit-là. Il enlève Reuben Kuhn III, fils d'un conseiller de la comtesse.

Deuxième jour

Le second jour du festival est tout aussi palpitant que le premier. De grands seigneurs arrivent d'Altdorf et les docks du Reik commencent à être très animés. Vers midi, Kuhn fait part de ses inquiétudes au sujet de son fils à la comtesse et au capitaine du guet, mais ils finissent par tomber d'accord tous les trois sur le fait qu'il est essentiel de ne pas ébruiter cette nouvelle afin de ne pas effrayer les visiteurs. On envoie des patrouilles à la recherche du disparu, mais elles ne trouvent rien. Finalement, indignés par l'augmentation des patrouilles, les habitants des quartiers les plus pauvres s'opposent à l'intrusion du guet. Vers minuit, la populace forme des attroupements et quelques gardes sont tués. Plus tard dans la nuit, Rolf capture et assassine une nouvelle victime. Cette fois, il s'agit d'une femme, Maglyn Erhard, qu'il enlève dans sa chambre.

Troisième jour

Maglyn est la fille aînée d'une éminente famille de marchands, fiancée à un seigneur de petite noblesse. Leur mariage était destiné à contribuer à l'élévation de leurs deux familles dans la société du Wissenland. Refusant de se taire, les deux familles diffusent la nouvelle de la disparition de la jeune femme dans toute la cité et font sensation en promettant une importante récompense de 200 co pour sa restitution. Les rumeurs et les accusations fusent, mais on ne retrouve pas Maglyn pour autant. Les émeutes continuent pendant la nuit tandis que les patrouilles augmentent encore en réponse à l'agitation de la veille.

Une nouvelle personne est enlevée. C'est encore un notable, un certain Harmann Otzlowe. Cette fois il y a un témoin, contrairement à ce qui s'est passé lors des enlèvements précédents, et celui-ci rapporte qu'Otzlowe lui a raconté avoir été suivi. Les patrouilles obtiennent un premier signalement du tueur.

Quatrième jour

La morosité s'abat sur la cité tandis qu'une tempête d'une intensité exceptionnelle stagne au-dessus de Nuln, inondant les rues de pluie. L'humeur n'est plus à la fête et tout le monde soupçonne tout le monde. Mais il y a pire : frappés d'une terrible maladie intestinale, les habitants des Taudis tombent malades. Au cours de la nuit, Gabrielle Marsner est tuée (si elle est venue à Nuln et n'est pas protégée par les PJ) ou, sinon, lady Elsbeth Becker. Les émeutes empirent dans la Neuestadt et près d'une douzaine de gardes sont blessés ou tués.

Cinquième jour

La pluie continue à tomber, mais à midi les hérauts de la comtesse annoncent que le tueur a été capturé par le guet. En réalité, on a simplement appréhendé un fou furieux qui proclamait avoir commis les meurtres. Il est exécuté au crépuscule. Cette nuit-là, c'est au tour d'Helmut Allenstag, d'Altdorf, de disparaître.

Sixième jour

Les conseillers de la comtesse parviennent à étouffer l'affaire de la dernière disparition et à faire bonne figure pour le bénéfice des foules qui ont à présent pratiquement retrouvé leur enthousiasme. Les pluies se calment et les feux d'artifice reprennent. Les ouvriers mettent la touche finale à la décoration du Grand Pont et toute la cité semble avoir retrouvé sa bonne humeur. C'est ce soir que doit avoir lieu le bal masqué de la comtesse. Les visiteurs les plus importants sont invités à y participer. Wolfhart von Liebwitz est assassiné pendant la réception, mais l'un des invités assiste au crime, ce qui empêche le tueur d'emporter le corps. Il tranche le nez de sa victime et s'enfuit. Ces événements sont décrits dans le **Chapitre VII : La mascarade**.

Septième jour

À l'aube du dernier jour, la comtesse refuse d'annuler la cérémonie prévue. Elle est discréditée et voit le nouveau canon comme une dernière occasion de faire preuve de dignité ; elle ordonne donc aux ingénieurs de procéder selon le programme prévu. Les nobles s'installent sur leurs bateaux, positionnés sur le fleuve de façon à pouvoir admirer le canon tandis que la comtesse elle-même prend place à bord de l'*Empereur Wilhelm* entourée de son aréopage de conseillers. Pendant ce temps, Rolf Vogt entame son rituel en utilisant le calice. Il assassine Gretyl dont le sang lui sert à amorcer la libération de la dernière entité démoniaque. Sur les quais, les mutants du Marché de Nuit surgissent des égouts pour attaquer les navires. Liebnitz/Lang tombe sur Rolf Vogt dans son horrible atelier situé sous la taverne du *Retour du Flibustier* et le tue, à la suite de quoi l'âme du fou furieux est incorporée dans l'Abomination et l'anime. Sous l'emprise d'une furie meurtrière, le golem animé par l'âme de Rolf se rue hors de la taverne et commence à massacrer ceux qu'il croise dans la rue, tandis que Liebnitz reste en arrière, dans l'attente de la libération finale de son maître. Toutes ces péripéties sont décrites dans le **Chapitre VIII : Tous les feux de l'Enfer…**

CHRONOLOGIE

Jour	Événement marquant
Un	Début de la semaine de la Poudre Noire. Arrivée des PJ. Meurtre de Reuben Kuhn III (cf. page 66).
Deux	Meurtre de Maglyn Erhard (cf. page 67). Premiers indices.
Trois	Un témoin fournit des indications liées au meurtre d'Harmann Otzlowe (cf. page 68).
Quatre	Les patrouilles sont doublées. Vague de maladie. Meurtre de Gabrielle Marsner ou d'Elsbeth Becker (cf. page 69).
Cinq	Capture du « tueur ». Helmut Allenstag est assassiné (cf. page 70).
Six	Bal masqué. Meurtre de Wolfhart von Liebwitz (cf. page 82).
Sept	Baptême du canon. Réincarnation de l'Abomination. Soulèvement des mutants. Liebnitz/Lang se dévoile.

LES ÉMEUTIERS

Dans les Taudis, la frustration et le mécontentement finissent par déclencher une insurrection ouverte. Chaque fois que les PJ se trouvent dans la Neuestadt de nuit, à chaque heure, ils courent le risque de se trouver face à une bande d'insurgés (20% + 10% par nouveau jour de la semaine de la Poudre Noire). Chaque bande se compose de 2d10+5 paysans et de 1 agitateur. Ces bandes attaquent tous ceux qu'elles rencontrent sur leur chemin et ne laissent que destruction dans leur sillage. Les PJ peuvent disperser une telle bande s'ils tuent ou handicapent au moins la moitié de ses membres ou s'ils éliminent l'agitateur. Ces bandes d'émeutiers bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Peur.

Émeutier

Les émeutiers sont un ramassis de paysans armés de fourches et de torches. Ils ne voient pas plus loin que le bout de leur nez et considèrent tous ceux qui ne sont pas avec eux comme des ennemis.

~ ÉMEUTIER ~

Carrière : Paysan
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	31%	32%	25%	30%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (variés), Natation, Soins des animaux
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Fuite, Robuste
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : armes improvisées
Dotations : vêtements communs



Agitateur

C'est un rebelle à l'âme haineuse qui enflamme les esprits de la foule en promettant justice, argent et nourriture à ceux qui l'écoutent et en utilisant tous les arguments capables de convaincre les gens de se rallier à sa cause.

~ AGITATEUR ~

Carrière : Agitateur
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	36%	33%	37%	34%	39%	32%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, droit), Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Langue (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception
Talents : Chance, Combat de rue, Éloquence, Fuite, Robuste,
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : vêtements confortables, 8 tracts critiquant la corruption du guet



– CHAPITRE V –
INVESTIGATIONS

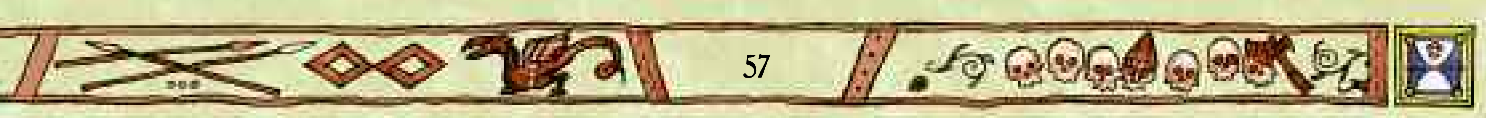
Ce chapitre est de loin le plus difficile à gérer. Les personnages disposent de sept jours pour retrouver le calice de fureur ardente et pendant cette période ils vont avoir largement de quoi s'occuper. Ils vont devoir rechercher l'unité militaire qui est passée par Saint Abélard, puis localiser le fabricant de l'épée qu'ils y ont trouvée. Il leur faudra également enquêter sur les meurtres, sur l'épidémie qui se répand dans les Taudis, trouver le moyen d'assister au bal masqué et parvenir à sauver la vie de la comtesse. Tout ceci suffirait à remplir une campagne tout entière, particulièrement si les personnages ont leurs propres idées sur l'ordre dans lequel ils doivent accomplir leurs recherches. Ce chapitre est découpé en plusieurs sous-chapitres présentés sous forme de mini aventures. Il est probable que les PJ commenceront par en entamer une, puis passeront à une autre sans avoir fini la première. Il est également possible que les personnages entreprennent quelque chose de totalement inattendu en ignorant des indices évidents pour se concentrer sur une péripétie mineure, ce qui ralentirait leur progression. Pour vous simplifier la tâche, nous avons inclus des suggestions destinées à vous aider à remettre les PJ sur les rails ou à les ralentir suffisamment longtemps pour permettre à la conclusion de se développer de façon naturelle.

Ce chapitre couvre les cinq premiers jours de la semaine, avec la liste des indices que pourront découvrir les personnages au cours de cette période. Les intrigues annexes et les péripéties liées au sabotage du canon sont détaillées dans le **Chapitre VI : Le canon et les dessous de Nuln**. Les deux derniers chapitres sont consacrés à la conclusion de cette épopée.

L'ARRIVÉE

L'*Empereur Wilhelm* arrive à Nuln environ cinq jours après avoir quitté Altdorf. Ceci vous donne deux jours de liberté pendant lesquels les personnages pourront se remettre de leur exploration du monastère ou que vous pourrez mettre à profit pour mener une intrigue de votre cru. Quel que soit le temps qu'ils auront mis, les personnages doivent être arrivés dans la soirée du jour 0, la veille de l'ouverture de la semaine de la Poudre Noire. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Au coucher du soleil, dans le jour déclinant, l'*Empereur Wilhelm** *passe la porte fluviale et pénètre au cœur du Joyau de l'Empire. La cité bourdonne encore d'activité et vous apercevez des dockers qui se rassemblent pour se préparer à accueillir le navire. Vous entendez le second pilote crier des ordres à l'équipage dans les ponts inférieurs et les grognements étouffés des rameurs tandis que le bateau pivote lentement vers la jetée. Sur le pont, de l'endroit où vous vous tenez, la cité semble s'élever devant vos yeux presque comme si les maisons étaient empilées les unes sur les autres, montant étage après étage jusqu'aux murailles du palais, impressionnant au sommet d'une haute colline. Au sud, les terribles fournaises des fonderies font rougeoyer les eaux du fleuve et des panaches de fumée noire montent des cheminées industrielles, semblant véritablement obscurcir le ciel. Enfin vous êtes arrivés et Nuln vous tend les bras.

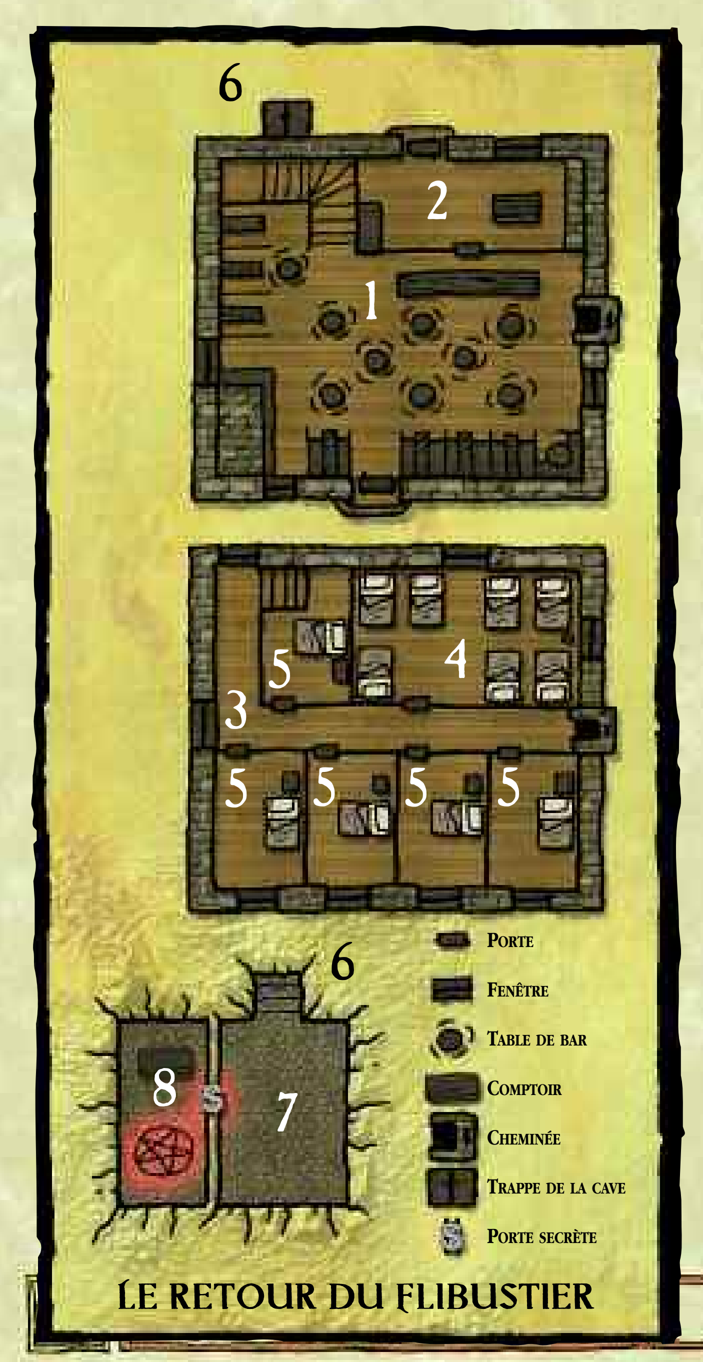


Le navire accoste à l'un des quais et l'équipage installe une passerelle pour permettre aux passagers de débarquer. Tout le monde doit attendre que les passagers de la première classe aient débarqué et ceux-ci prennent généralement leur temps. Des carrosses attendent ces riches passagers pour les emmener vers les nombreux hôtels de luxe de la ville. Une fois que les passagers de la première classe sont descendus, les autres peuvent débarquer à leur guise et ceux qui ont un peu d'argent peuvent utiliser les voitures restantes.

Ce qui se passera ensuite dépend des précédentes actions des PJ. S'ils sont arrivés avec Katarine, elle leur souhaite une bonne soirée, paye leurs billets au capitaine et leur remet 20 co à chacun avant de monter dans un carrosse en direction de la Neuestadt. S'ils sont arrivés avec Gabrielle, celle-ci reste avec eux, mais pendant tout le reste de l'aventure, elle s'occupe de ses propres affaires jusqu'à la conclusion de l'histoire. Si les PJ sont arrivés seuls, ils sont libres de faire ce qui leur plaît.

Trouver un logement

La première chose à faire est de trouver un endroit où dormir. Avec l'afflux des visiteurs venus pour le festival, les chambres libres ne sont pas légion à Nuln. À moins que l'un des personnages soit un noble, les PJ devront trouver une pension dans la Neuestadt. Les établissements qui ont encore des chambres libres sont rares, même dans les pires quartiers de la ville. Le premier endroit que trouveront les PJ est *Le Retour du Flibustier*, une taverne crasseuse à un pâté de maison des docks.



Le Retour du Flibustier



C'est une maison à un étage, au rez-de-chaussée en pierre et au premier étage à colombages de bois et de plâtre. Elle a un toit d'ardoise avec une cheminée de pierre qui laisse s'échapper un filet de fumée noire. Au-dessus de la porte est suspendue une enseigne portant le nom de la taverne, sans aucun autre symbole. Les quelques fenêtres du rez-de-chaussée laissent à peine filtrer une lumière parcimonieuse car les impuretés du verre et le film de cendres et de graisse qui recouvre chaque carreau rend les fenêtres quasiment opaques.

Le *Retour du Flibustier* est un endroit dangereux et sa clientèle compte certains des individus les plus dangereux qui hantent les berges du fleuve. Rudolf Grasser, le tavernier, est un vieillard d'âge canonique qui vit à Nuln depuis si longtemps que personne ne se souvient d'un temps où il n'était pas là. Il est entré en possession du *Flibustier* après avoir gagné un pari contre le précédent propriétaire. Contre toute attente, il est resté à la tête de son établissement depuis ce jour. On pourrait penser qu'une taverne comme celle-ci accueillerait une foule de gens, étant donnée sa proximité avec le fleuve, mais la plupart des voyageurs sont rebutés par sa clientèle et son décor.

Les personnages ne doivent pas se sentir obligés de loger ici mais, vu l'heure et l'apparence quelconque de cette auberge, celle-ci devrait bien correspondre à ce qu'ils recherchent. En outre, à l'insu du groupe, Rolf Vogt et ses deux séides utilisent le sous-sol de cet endroit pour y accomplir leur sinistre besogne, ce qui pourrait constituer un retournement de situation assez ironique à la fin de cette aventure. S'ils préfèrent ne pas loger ici, par exemple s'il y a des personnes exceptionnellement riches parmi les PJ, vous êtes libre de leur proposer d'autres auberges dans la cité, mais faites en sorte qu'ils remarquent ce bâtiment lorsqu'ils passeront devant.

Voyez le plan ci-contre et la description des différentes pièces de l'auberge.

1. Bar

Un comptoir occupe une bonne partie de la longueur du mur situé en face de la porte. Il n'y a pas de tabourets au bar ; les clients s'accoudent où ils veulent et éclusent pinte après pinte de la meilleure bière de Grasser, une bibine amère et coupée d'eau qui ressemble furieusement à de l'urine d'ivrogne. Il y a neuf tables dans la salle, chacune entourée de quatre à six chaises. Elles sont réparties au hasard bien que la plupart se trouvent au voisinage de l'âtre où mijote une grosse marmite de fer pendue à un crochet. Grasser y fait réchauffer les restes de l'infâme ragoût qu'il a mitonné la semaine dernière avec on ne sait quoi. Les clients qui souhaitent un peu d'intimité peuvent s'installer dans les quelques alcôves alignées contre le mur, mais elles ne sont guère confortables car elles ne sont équipées que de tables crasseuses et de planches posées sur des caisses en guise de bancs. Une estrade de fortune est installée dans le coin le plus éloigné de la cheminée et le vieil escalier qui monte à l'étage se trouve dans le coin d'en face.

L'odeur qui règne ici est la première chose que remarquent les personnages. L'endroit empeste la moisissure, la fermentation et la pourriture. Les effluves de transpiration produits par ceux qui sont assis trop près du feu s'ajoutent à la puanteur de ce qui brûle dans la marmite. Le sol est couvert de brassées de joncs souillés de vomissures, de reliefs de nourriture ou de bière renversée et d'autres matières peu engageantes. Quel que soit le moment, il y a toujours 1d10+2 clients installés aux tables ou au bar (utilisez les profils des joueurs ou des hommes de main de *WJDR*, page 232) et chacun s'occupe de ses affaires. C'est Grasser qui tient le bar et sa jeune compagne fait le service. Son fils (qui est aussi son neveu) travaille en cuisine, derrière le bar, pour ceux qui voudraient autre chose que ce qui mijote dans l'âtre.

Rudolf Grasser

Rudolf est un vieux fossile lubrique, incroyablement âgé. Il traîne la savate dans ses vêtements rapiécés, ses yeux d'un bleu laiteux toujours à l'affût d'une nouvelle maîtresse. Il a une bouche chancreuse et suçote sans arrêt l'unique chicot noirâtre qui lui pendouille sur le côté. Il est également affecté d'une terrible toux grasse. Rudolf ignore ce qui se passe dans sa cave. Il adore pincer les fesses de Kayla devant tout le monde pour montrer sa bonne fortune à sa clientèle.

~ RUDOLF GRASSER ~

Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	22%	27%	27%	33%	36%	33%	26%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	2	4	0	4	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Fuite, Intelligent, Résistance accrue
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : auberge, 2 serviteurs

Kayla

Kayla est une femme émaciée, silencieuse et réservée. Elle a des yeux noirs et hagards. On la voit circuler entre les tables pour s'occuper du service. Elle est brune, perd ses cheveux et elle a des chancres suppurants autour de la bouche. Elle est mal attifée de vêtements qui ne lui vont pas et Rudolf est bien le seul à la trouver attirante.

Elle sait que Rolf Vogt s'introduit de temps à autre dans la cave ; c'est elle qui lui en a donné la clef. Le jeune seigneur lui a promis de la délivrer de cette taverne en échange de son aide. Elle a une liaison avec Johannes et les deux amants se retrouvent en secret lorsque le vieux Rudolf tombe ivre mort.

~ KAYLA ~

Carrière : Serviteur
Race : humaine

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	27%	29%	22%	38%	25%	28%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	2	5	0	2	0

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Perception
Talents : Course à pied, Dur à cuire, Fuite, Réflexes éclair, Résistance à la magie
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : torchon

2. Cuisine

L'équipement de la cuisine se résume à un billot de boucher maculé de sang, un petit foyer, un gros tonneau d'yeux de truie et quelques étagères chargées de légumes pourrissants. Un sac de sel noirci d'avoir été manipulé par des mains sales est posé dans un coin, à côté de sacs de farine dont le contenu se répand sur le sol. Une porte donne accès à une ruelle.

Johannes, qui est à la fois le fils et neveu de Grasser, vit ici. Il a déjà essayé de s'échapper à deux ou trois reprises dans le passé, mais Grasser est toujours parvenu à le ramener. Pour l'empêcher de recommencer, Grasser lui a fait souder un bracelet de métal autour de la cheville droite et l'a attaché à une chaîne fixée au milieu du dallage. Contraint de préparer des repas pour les clients, Johannes met un point d'honneur à assaisonner sa cuisine de toutes les saletés qui lui tombent sous la main.

Johannes Grasser

C'est un jeune homme maigre, de vingt ans à peine. Il est condamné à vivre nuit et jour dans cette cuisine car il y est retenu par l'entrave fixée à sa cheville et reliée par une chaîne à un anneau de fer planté dans le sol. Autour de son bracelet la chair de sa cheville est putride et gangrenée, ce qui enrichit encore le bouquet unique des fragrances de cette cuisine. Néanmoins, sa chaîne est assez longue pour lui permettre de se déplacer sur toute la surface de la pièce.

Il a une chevelure blonde embroussaillée et une barbe en bataille. Les haillons que le vieillard lui donne pour se vêtir sont tachés d'éclaboussures de nourriture. Ses dents ne sont plus que des chicots noircis et son visage et ses mains sont marqués d'un bon nombre de plaies suppurantes. Pourtant, malgré son état lamentable, il plaît à Kayla et les deux tourtereaux roucoulent en secret dans le dos de Grasser.







~ JOHANNES GRASSER ~

Carrière: Serviteur
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	23%	36%	37%	28%	30%	36%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	2	0

Compétences: Baratin, Commérage, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents: Acuité auditive, Dur à cuire, Résistance accrue, Robuste, Sang-froid
Armure: armure
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: dague
Dotations: aucune

3. Couloir

L'escalier aboutit dans un couloir dont les cloisons et le plancher sont noirs de crasse et de moisissure. L'atmosphère est empuantie d'une odeur aigre. Grasser a accroché une antique lampe-tempête dans ce couloir, mais il oublie régulièrement de l'allumer. Le couloir avance en direction de la façade de l'auberge, puis il tourne à mi-chemin et continue sur toute la longueur du bâtiment. Des portes dépareillées donnent accès aux chambres. Le couloir se termine sur une grande cheminée censée chauffer tout l'étage.

4. Salle commune

Dans cette pièce tout en longueur on trouve neuf grabats infestés de vermine et pourvus de draps raides de crasse et de couvertures très minces. Le plancher est maculé d'anciennes taches noirâtres et les coins de la pièce sont tapissés de toiles d'araignées. Quelques fenêtres encroûtées de saleté donnent sur la ruelle qui longe l'arrière de l'auberge. Un seau est posé dans un coin en guise de pot de chambre commun.

5. Chambres

Grasser possède cinq chambres à louer. Bien qu'elles soient bien plus confortables que la salle commune, ces chambres n'ont rien de résidences de luxe. Chacune est équipée d'un grand lit à montants de bois et d'une commode surmontée d'un fragment de miroir pendu à un clou, ainsi que d'un seau. Elles ont toutes une fenêtre qui donne au-dessus des toits de bâtiments plus bas, offrant ainsi une vue du fleuve.

6. Trappe d'entrée de la cave

Derrière l'auberge se trouve une ruelle fréquentée par les rats, les cafards et les indigents. Là, à un mètre ou deux de la porte de derrière se trouve une trappe à double battant, fermée. Un solide cadenas est là pour faire en sorte qu'elle le reste. Grasser en possède la clef, tout comme Kayla qui a confié la sienne à Rolf Vogt pour qu'il en fasse fabriquer trois copies. Il est possible d'ouvrir le cadenas en réussissant un **test de Crochetage Assez difficile (–10%)**.

7. Cave

On descend à la cave par dix marches de pierre suintantes. Au départ, elle était destinée à stocker des légumes et des viandes, mais Grasser ne conserve jamais suffisamment de produits alimentaires pour en avoir réellement l'usage. Au lieu de cela, il y entrepose divers outils et instruments, ainsi que la dépouille d'un homme qu'il a assassiné, il y a une dizaine d'années. Une fouille de cette pièce ne révèle rien d'intéressant. Il n'y a là que quelques bouteilles, des boîtes, un râteau et des sacs de jute. Mais la réussite d'un **test de Fouille Très difficile (–30%)** permet de découvrir un mur factice et une porte secrète menant à la **pièce n°8**.

8. Antre de l'Abomination

La porte secrète donne accès à une nouvelle pièce, un endroit dont Grasser lui-même ignore l'existence. Ce réduit faisait autrefois partie de l'ancien réseau de tunnels qui courent sous la cité, formant ce que l'on connaît sous le nom du Refuge et cette cave faisait partie d'une structure très antérieure à l'auberge. Rolf Vogt, qui a des amis aux Archives, a appris son existence grâce à un antique titre de propriété et il a tout de suite compris que cet endroit était suffisamment isolé pour pouvoir y mener à bien ses projets.

À l'intérieur de cette sinistre chambre, on trouve une grande table de chêne au bois noirci par le sang des victimes de Rolf, sur laquelle sont posées toutes sortes de lames et de scies à l'allure insolite. Les murs sont décorés d'étranges volutes dessinées avec du sang et le sol de terre battue est boueux à force d'être imbibé de l'ichor qui a coulé des cadavres. Des fragments de chair oubliés pourrissent sur le sol jusqu'à ce qu'un rat plus audacieux que les autres se glisse dans la pièce pour s'emparer d'un morceau de choix et s'enfuir avec. C'est une vision d'horreur, pourtant ce n'est rien comparé à la seconde table de la pièce sur laquelle est allongée l'Abomination partiellement assemblée. Pour plus de détails sur cette horreur, voyez le **Chapitre VIII: Tous les feux de l'Enfer…**

Une soirée au Flibustier



La plupart du temps, les soirées se déroulent sans incidents à la taverne, mais à mesure que la nuit avance les langues de la clientèle se délient. Les personnages aux perceptions aiguisées peuvent entendre d'amères récriminations au sujet de la société de Nuln, depuis l'attitude des marchands qui ne se gênent pas pour marcher sur la tête des travailleurs jusqu'au fait que les jeunes aristocrates n'ont plus aucun respect pour la tradition. Il ne fait aucun doute que cette taverne constitue une plaque tournante de rumeurs et d'intrigues diverses et il est probable que c'est ici que les PJ entendront parler des crimes car les gens qui fréquentent ce lieu sont toujours au courant de ce qui se passe. Par ailleurs, si vous voulez introduire des intrigues annexes dans cette aventure, c'est l'endroit idéal pour cela.

LADY ELSBETH BECKER

En partant du principe que les PJ ont aidé le capitaine de l'*Empereur Wilhelm*, ils ont obtenu une lettre d'introduction auprès de lady Becker. Cette dame jouit d'un statut élevé dans la bonne société de Nuln et elle a de nombreuses relations; elle a aussi la bonne fortune d'être une amie proche d'Emmanuelle von Liebwitz. Elle pourra fournir aux PJ toutes sortes d'informations importantes sur la cité et les présenter à d'autres PNJ, mais sa principale utilité est de pouvoir les faire inviter au bal masqué. Bien qu'elle soit une alliée précieuse, son amitié n'est pas vitale pour parvenir à conclure l'aventure, mais si les PJ n'ont pas obtenu la lettre d'introduction, vous voudrez peut-être la leur présenter par un autre moyen; elle pourrait par exemple être une amie de Gabrielle ou les PJ pourraient simplement la rencontrer dans la rue.

Les PJ peuvent se présenter chez lady Becker à tout moment. Il n'y a pas d'heure pour lui rendre visite, mais elle ne reçoit pas de visiteurs après le crépuscule. Toutefois, lady Becker est tuée dans la soirée du quatrième jour de la semaine de la Poudre Noire, ainsi si les PJ ne la rencontrent pas avant son assassinat, toute l'aide qu'elle aurait pu leur fournir sera perdue.






Un **test de Commérage Facile (+20%)** suffit à découvrir où se situe son domaine : elle vit sur la colline de Nuln, tout près du palais. Pour s'y rendre depuis le *Flibustier*, il faut plusieurs heures de lent cheminement au travers de la Neuestadt pour accéder à l'Altestadt. Le domaine est protégé par un mur de pierre assez bas qui entoure de magnifiques jardins fleuris. On peut apercevoir quelques bâtiments plus petits qui abritent les quartiers des serviteurs, le carrosse de lady Becker et les équipements nécessaires à l'entretien du domaine. Lorsque les PJ arrivent, ils n'ont besoin que de montrer leur lettre pour être introduits dans un salon de la grande maison, où on leur sert des rafraîchissements et des biscuits en leur demandant de patienter. Lady Becker arrive en 5d10 minutes.

Elsbeth Becker

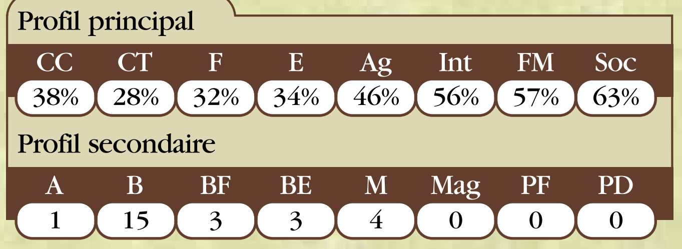


Même si elle a passé la quarantaine, elle a conservé la beauté de ses jeunes années. Elle coiffe sa longue chevelure rousse en anglaises et ses yeux verts brillent d'intelligence. Sa toilette est en accord avec son statut social : de longues robes parsemées de pierres précieuses, des bagues, des colliers, le tout à la dernière mode en vogue dans la noblesse bretonnienne. Le prix de sa seule tenue dépasse ce qu'un paysan pourrait gagner en une vie de labeur, pourtant elle se montre bienveillante et courtoise avec tout le monde, même avec les personnes qui sont clairement de basse extraction.

Elsbeth est très impliquée dans les manœuvres politiques de la haute société de Nuln. Elle navigue entre les complots et les machinations avec une habileté inégalée qui lui a permis de s'assurer une place dans le cercle des intimes de la comtesse. Pourtant Elsbeth ne manque de rien et sa fortune est considérable. Elle n'est pas motivée par la recherche du pouvoir mais par l'amour qu'elle porte à sa cité.

~ ELSBETH BECKER ~

Carrière : Aristocrate (ex-Courtisan, ex-Noble)
Race : humaine



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	28%	32%	34%	46%	56%	57%	63%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Équitation, Évaluation, Expression artistique (musicien), Jeu, Langue (bretonnien, classique, reikspiel +20%), Lire/écrire, Perception

Talents : Acuité auditive, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né, Sixième sens, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : rapière de qualité exceptionnelle
Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, 610 co, bijoux pour une valeur de 500 co

L'entrevue

Elsbeth Becker se montre accueillante et affable, mais tout au long de leur première rencontre, elle jauge les PJ afin d'évaluer leurs capacités. Elle les interroge sur leurs aventures, sur le but de leur visite à Nuln et leur demande combien de temps ils ont l'intention de rester. Pendant toute cette conversation, elle détourne toutes les questions relatives à son statut social ou à sa position à la cour et prétend qu'elle est certes une personne douée de fortune, mais de peu d'influence. Malgré le fait que la lettre du capitaine Fleugweiner, l'un de ses anciens béguins, présente les personnages en termes élogieux, elle est d'abord sceptique à l'égard de leurs motivations à un moment si important pour Nuln. Une fois qu'elle a acquis la certitude de la pureté de leurs intentions, particulièrement s'ils lui parlent du calice de fureur ardente, elle leur offre de les aider de toutes les manières possibles.

Lady Becker en sait énormément sur le climat politique actuel de Nuln, y compris sur le désir de la comtesse de séparer Nuln du Wissenland pour en faire une cité-état. Elle peut leur expliquer un certain nombre de choses d'ordre général sur la disposition de la cité et sur son histoire récente par exemple. Elle n'a jamais entendu parler de l'artefact, mais promet de se renseigner discrètement. Elle est au courant des récentes disparitions et si les personnages l'interrogent au sujet d'événements inhabituels, elle leur en parle en mentionnant les noms des personnes disparues au moment de leur entrevue.

Les informations les plus importantes qu'elle détient sont peut-être celles qui concernent le nouveau canon, mais elle n'aborde le sujet que si les PJ soulèvent la question. Elle leur raconte la récente disgrâce de lord Randolf et leur parle de son remplacement soudain par Wolfhart, le cousin de la comtesse. Lady Becker n'a aucune confiance en ce jeune homme et elle est indignée de l'entendre s'attribuer tout le mérite de la construction du magnifique nouveau canon. Elle ne sait pas grand-chose au sujet du canon lui-même. D'après les rumeurs, l'arme aurait la plus considérable portée que l'on ait jamais vue et elle tirerait des munitions explosives au lieu de boulets de canon.

Si l'un des personnages porte l'épée trouvée dans les ruines du monastère, elle demande comment il est entré en possession de cette arme. Elle leur explique qu'il s'agit de l'une des quelques épées qui furent octroyées aux officiers de Nuln juste avant la Tempête du Chaos.

À la fin de l'entrevue, et si les personnages se sont montrés courtois, elle leur dit qu'ils toujours seront les bienvenus dans sa maison. À mesure que l'aventure progresse et si les PJ enquêtent sur les meurtres qui ont lieu dans la cité, Elsbeth Becker pourra leur fournir des informations pertinentes sur l'identité des victimes et sur pratiquement tout ce que savent les hommes du guet. Enfin, s'ils le lui demandent, elle peut obtenir des invitations pour le bal masqué.

L'ÉPÉE

Le plus important des indices découverts par les PJ au monastère est sans doute l'épée de cérémonie qu'ils ont trouvée dans la crypte. Toutefois, à moins qu'ils n'aient également trouvé l'uniforme de Nuln dans la cour, ils ne devraient pas avoir beaucoup de raisons d'imaginer que l'épée puisse avoir un lien quelconque avec cette cité. Il est facile de remédier à cela : la plupart des membres de la bonne société reconnaissent ces épées au premier coup d'œil, car c'est la comtesse elle-même qui les a remises à ses officiers avant leur départ pour la guerre dans le nord. Elsbeth Becker le leur apprend pendant l'entrevue. Par ailleurs, tous les fabricants d'armes et d'armures peuvent révéler la même chose aux PJ.

La comtesse avait commandé sept armes identiques à Grunbar, un armurier nain, dans l'intention de les remettre à ceux de ses braves officiers qui s'étaient portés volontaires pour aller au secours de Middenheim et la soutenir dans sa lutte contre le Chaos. Heureusement pour Grunbar, il avait déjà fabriqué sept épées, avec d'autres lames semblables, dans l'intention de les mettre sur le marché. Pour pouvoir répondre aux exigences extravagantes de la comtesse en matière de délais, il fut obligé d'apporter quelques modifications mineures à ses magnifiques épées, puis il y ajouta une marque distinctive destinée à les différencier des autres armes du même type qu'il voulait vendre dans la cité pendant la guerre.

Après le départ des soldats pour le nord, Grunbar eut l'idée de commercialiser des épées identiques qu'il vendit pour des sommes importantes. Lorsque la comtesse l'apprit, elle se mit dans une rage noire et ordonna son arrestation et son emprisonnement. Les « copies » furent confisquées et détruites et le pauvre Grunbar se retrouva au Donjon de Fer, dans une cellule glaciale où il pourrit encore aujourd'hui. Les PJ peuvent apprendre tout ceci en réussissant un **test de Commérage Assez difficile (–10%)** ou, s'ils interrogent un armurier, un **test de Commérage Assez facile (+10%)**.

Le Donjon de Fer

C'est la prison la plus redoutée de la ville et vous en trouverez la description dans la section **Un Guide de Nuln**. C'est ici que les cultistes, les meurtriers et les criminels endurcis sont enfermés sans espoir de s'évader. Il est impossible de rencontrer un prisonnier sans avoir d'abord obtenu un permis de visite au temple de Verena. Ce document doit être signé par le grand prêtre et accompagné d'une donation de 1 co au temple. Un permis de visite n'est valable que pour un seul visiteur qui doit être accompagné d'un garde.

L'intérieur du donjon est lugubre, éclairé par des torches crachotantes dont la lumière projette des ombres grotesques et déformées sur les murs sombres. Le silence règne, troué de temps à autre par l'écho des hurlements d'un supplicié résonnant dans une cellule. Ceux qui pénètrent en ce lieu sont rapidement désorientés car on leur fait décrire un trajet compliqué dans les couloirs de la forteresse jusqu'à ce qu'ils aient suffisamment perdu le sens de l'orientation.

Une fois devant la cellule, le garde déverrouille la porte et prend place à l'intérieur, juste à côté de la porte, épée tirée. Le PJ est libre d'interroger Grunbar à sa guise mais, quoi qu'il fasse ou dise, le garde reste dans la cellule jusqu'à la fin de l'entretien.

Grunbar est mourant. Sa constitution de nain n'a pu l'empêcher de succomber à une maladie pulmonaire. Il est pâle, décharné et couvert de morsures de rat. À chaque question au sujet des épées, il expédie un crachat glaireux sur le sol. Les personnages qui utilisent des compétences d'Intimidation ou de Torture l'obligent automatiquement à révéler tout ce qu'il sait, c'est à dire rien. Il explique simplement qu'on lui a ordonné de produire sept épées de qualité supérieure dans un délai impossible à tenir et qu'il a fait ce qu'il a pu. Qui pourrait lui reprocher d'avoir essayé de gagner un petit bonus sur son travail ? Quoi qu'il en soit, il dit que les sept lames ont été attribuées à l'élite des officiers de Nuln, mais il ignore de qui il s'agit.

LES SOLDATS DE NULN

Au cours de l'exploration des ruines du monastère de Saint Abélard, les PJ ont probablement découvert l'uniforme d'un soldat de Nuln. Des PJ ingénieux penseront peut-être à rechercher l'unité qui est passée par le monastère. Toutefois, ces recherches vont se révéler longues et fastidieuses ; en effet, les soldats de Nuln étaient nombreux à combattre lors la dernière incursion.

Il est tout à fait impossible de localiser précisément tous les soldats qui sont partis vers le nord ; il y en avait tout simplement trop. Par ailleurs, aucun des vétérans qui sont revenus à Nuln n'a combattu à Saint Abélard puisque Vogt a massacré ses hommes jusqu'au dernier. Ainsi, il est inutile d'interroger les soldats et les PJ devraient percevoir assez clairement la futilité de cette démarche après une journée d'enquête. Toutefois, il ne s'agit pas d'une impasse. La plupart des officiers sont encore dans le nord, mais il y en a quelques-uns qui sont revenus ; trois en fait.

S'ils veulent retrouver les trois officiers, les PJ vont devoir se donner un peu de mal. Il est possible de les localiser par l'intermédiaire d'Elsbeth Becker, de l'école impériale d'Artillerie ou en se renseignant dans les rues. Elsbeth pourra leur fournir les noms des trois officiers en 1d10/5 +1 jours. Il est possible de les obtenir de l'école impériale d'Artillerie grâce à un **test de Charisme Difficile (–20%)**, accompagné d'un pot-de-vin de 1d10/2 co. Enfin, chaque **test de Commérage Assez difficile (–10%)** leur permettra de découvrir un nom. Vous pouvez vous faire plaisir en jouant tout le processus de la recherche des noms, par exemple en développant des aventures annexes ou en entraînant les PJ dans des quartiers sordides dans leurs efforts pour découvrir les identités des trois officiers. Cependant, vous pouvez également résoudre cette recherche par quelques simples jets de dés. Voici la description des trois soldats.

Gerlach Baer



Gerlach Baer est revenu il y a trois semaines, après avoir été disgracié. À la tête de ses hommes, il devait assurer la sécurité des voies de ravitaillement entre Middenheim et Altdorf pendant le siège. Mais lorsqu'il s'est retrouvé face à une horde d'hommes-bêtes, il s'est enfui en laissant ses hommes se faire massacrer. Il a été capturé par des survivants de son unité et ramené à Altdorf où il a été dégradé et emprisonné en vue d'être exécuté. Il a échappé à la pendaison grâce à ses liens de parenté avec un membre haut placé de la cour impériale. Il en a été quitte pour une flagellation et il a été renvoyé à Nuln.

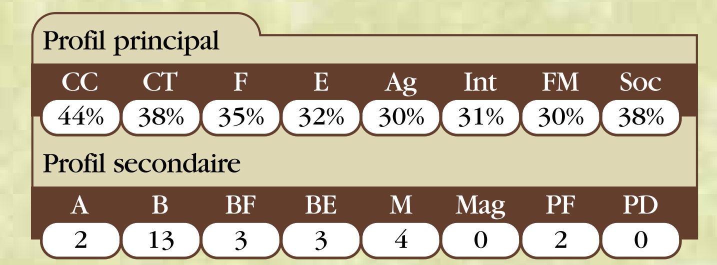
À présent, il passe le plus clair de son temps à s'enivrer au *Goret Aveugle* (cf. page 23), l'une des tavernes les plus mal famées de la ville. Sa famille l'a plus ou moins renié et il vagabonde dans les rues, à dilapider sa maigre fortune en vin clairet et en bière bon marché.

Gerlach Baer

C'est un jeune homme maigre, d'une vingtaine d'années. Les coups de fouet qu'il a reçus l'ont mutilé, tant physiquement qu'émotionnellement. Son visage hagard est surmonté d'une tignasse noire, collée par la crasse et son œil gauche n'est plus qu'une masse de tissus endommagés. Il n'est pas un lâche et il le sait bien. Il jure avoir fui le champ de bataille sous l'influence d'une magie noire mais personne ne veut le croire. À présent, son existence est finie et il ne souhaite plus que la mort.

~ GERLACH BAER ~

Carrière : Pistolier (ex-Noble)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	38%	35%	32%	30%	31%	30%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	2	0



Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Jeu, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Éloquence, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade, armes à poudre), Robuste, Tir de précision
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : haillons, 6 s





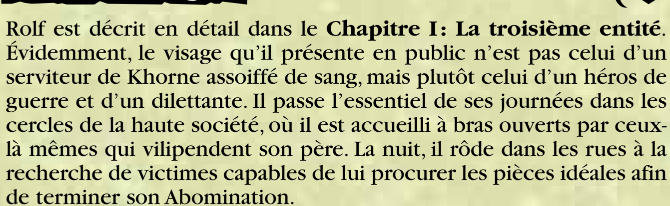

Trouver Gerlach Baer

On peut le localiser grâce à un **test de Commérage Assez facile (+10%)** dans les Taudis ou un **test de Commérage Assez difficile (–10%)** ailleurs dans la cité, qui permet d'apprendre qu'il passe tout son temps au *Goret Aveugle*. Si le personnage obtient 1 degré de réussite au moins, il apprend dans quelles circonstances Gerlach a été disgracié et s'il obtient 2 degrés de réussite au moins, il découvre également que c'est sa famille qui paie ses factures.

Utiliser Gerlach Baer

Gerlach est au bord du suicide et il est complètement ivre les trois quarts du temps. Lors de la première rencontre, il est soûl et d'humeur hostile et agressive ; il ne réagit qu'à la force (par exemple à la réussite d'un **test d'Intimidation** ou de **Torture**). Il explique la terrible situation dans laquelle il se trouve et affirme qu'il est innocent des crimes qui lui sont reprochés. Il ne sait rien au sujet du calice, pas plus qu'au sujet des deux autres hommes. Si les PJ lui montrent l'épée, il répond qu'il en avait une semblable, comme les autres officiers qui ont reçu ces épées en cadeau des mains de la comtesse. Gerlach a vendu cette lame contre quelques chopes de bière et il ne se souvient pas de l'homme qui la lui a achetée. En vérité, il s'agissait de Rolf Vogt.

Si les personnages ont utilisé la Torture sur ce pauvre diable, il se suicide le jour suivant. Mais Baer n'est pas un cas désespéré. Si les PJ font un effort pour se lier d'amitié avec lui, s'ils essayent de l'aider à sortir de l'auto apitoiement dans lequel il se vautre, il leur propose de les aider dans leur mission et les considère comme sa dernière chance de rédemption. Il peut leur servir d'homme de main ou d'espion et il saute sur l'occasion de se rendre utile à nouveau.



Rolf Vogt

Rolf est décrit en détail dans le **Chapitre I: La troisième entité**. Évidemment, le visage qu'il présente en public n'est pas celui d'un serviteur de Khorne assoiffé de sang, mais plutôt celui d'un héros de guerre et d'un dilettante. Il passe l'essentiel de ses journées dans les cercles de la haute société, où il est accueilli à bras ouverts par ceux-là mêmes qui vilipendent son père. La nuit, il rôde dans les rues à la recherche de victimes capables de lui procurer les pièces idéales afin de terminer son Abomination.

Trouver Rolf Vogt

Presque tout le monde le connaît. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** permettra aux PJ d'entendre parler de ses prouesses et de ses réussites et d'apprendre qu'il est l'un des grands héros de la guerre dans le nord. Cependant, si de nombreuses personnes ont entendu parler de lui, la plupart ne savent pas où le trouver. En fait, presque tous ceux auxquels les PJ poseront la question leur suggéreront d'aller interroger son père, Randolf Vogt le disgracié, qui passe à présent ses journées dans son hôtel particulier au centre de l'Altestadt. Sinon, les PJ peuvent également retrouver Rolf en réussissant un **test de Commérage Difficile (–20%)** qui leur apprendra qu'il est très souvent au *Marteau Doré* (cf. **Un guide de Nuln**). Elsbeth Becker peut le leur dire s'ils pensent à le lui demander. Si les PJ essayent d'arranger une rencontre par son entremise, Vogt la tue et elle devient la quatrième victime de la semaine de la Poudre Noire (quoi qu'il en soit, même si elle n'organise pas cette rencontre, Vogt la choisit tout de même comme victime). S'ils ne parviennent pas à le trouver, tout le monde leur dit qu'il sera certainement au bal masqué.

Utiliser Rolf Vogt

Si les PJ parviennent à le localiser, il se conduit de façon cordiale et polie, en véritable gentilhomme. Il ne fait rien qui puisse trahir ses expéditions nocturnes. Il explique qu'il a servi à Middenheim et que son unité a été exterminée par l'ennemi. Il prétend ne rien savoir au sujet du calice et ne jamais avoir approché le monastère. Si on lui montre l'épée, Vogt sourit et répond que la comtesse en a offert une à chaque officier en récompense de ses actions au service de la cité et de l'Empire. Vogt montre la sienne aux PJ mais, bien sûr, il s'agit en réalité de celle de Gerlach Baer.

Si les PJ décident de le prendre en filature, il passe énormément de temps au *Marteau Doré* ou à rendre visite à un certain nombre de notables. Au crépuscule, il embauche un homme pour revêtir ses vêtements et quitter la cité à cheval en direction des domaines agricoles environnants, tandis que Vogt se glisse hors de la maison de son père, dans l'Altestadt, pour se lancer dans la traque de sa prochaine victime. Donnez un peu liberté de mouvement à Vogt ; ne laissez pas les PJ découvrir ses escapades nocturnes tout de suite. Si les PJ emploient des espions, comme Gerlach Baer par exemple, Vogt les tue, puis Hans fait disparaître les corps. Si les PJ s'intéressent à lui d'un peu trop près, Rolf disparaît de la circulation jusqu'au bal masqué.

S'ils prennent son leurre en chasse, celui-ci les embarque dans une course folle à travers bois, qui se termine à une ferme installée dans une grande clairière. Une fois arrivé là, il ôte son capuchon et révèle qu'en fait il n'est pas Rolf. Si on le questionne, il explique ce qu'on lui a demandé de faire dans les détails, ce qui se résume à quitter la cité à cheval.

Semund Tolzen

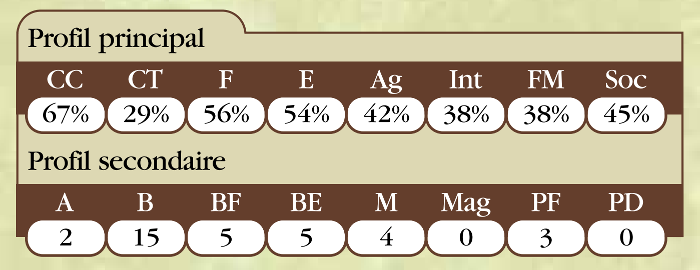


Semund est le fils de l'un des membres du consortium Tolzen, une puissante compagnie d'importation de marchandises tiléennes, et il a servi comme écuyer dans la maison d'un chevalier. Après une longue période de formation, il a finalement obtenu ses éperons alors que la guerre venait d'éclater dans le nord. C'est la comtesse elle-même qui lui a offert le commandement d'une compagnie et il a reçu son épée de cérémonie avant de se mettre en route pour engager le combat contre les plus redoutables légions d'Archaon. Contrairement à de nombreux autres, il a survécu mais est revenu métamorphosé par cette expérience. À son retour à Nuln, il y a un mois à peu près, il a renoncé à son épée, à sa fortune et à son statut et il est entré au service de Sigmar. Il étudie sans relâche depuis son retour, il y a quatre semaines.

Semund Tolzen est un homme massif, au crâne rasé, dont l'intense regard bleu laisse transparaître la folie qui s'est installée en lui. Il montre une grande spiritualité et lorsqu'il parle son discours est souvent émaillé de prières ou d'invocations à Sigmar. Il porte à présent la robe noire de son ordre par-dessus son armure d'autrefois qui porte encore les traces de ses combats.

~ SEMUND TOLZEN ~

Carrière : Initié (ex-Chevalier, ex-Écuyer)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67%	29%	56%	54%	42%	38%	38%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	5	5	4	0	3	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, religion, stratégie/tactique, théologie), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation +10%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, classique, estalien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception, Soins, Soins des animaux
Talents : Ambidextre, Coups puissants, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Sixième sens
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : fléau, lance d'arçon, bouclier, épée de cérémonie
Dotations : symbole religieux de Sigmar, chasuble, destrier avec sa selle et son harnais

Trouver Semund Tolzen

Elsbeth Becker connaît très bien Semund Tolzen; en fait, ce sont de vieux amis. Elle se porte garant de lui et affirme qu'il s'est toujours montré un honorable et pieux chevalier. Elle peut très facilement arranger une entrevue avec lui, mais il ne sera pas disponible avant le cinquième jour. Sinon, les PJ peuvent se renseigner par eux-mêmes et la réussite d'un **test de Commérage** leur permet d'apprendre que Semund vit au temple de Sigmar où il effectue son noviciat afin de devenir prêtre. Si les PJ s'y rendent, on leur répond que Tolzen ne sera visible que le cinquième jour de la semaine à cause de ses engagements.

Lorsque les PJ le rencontrent enfin, il les reçoit dans la sacristie, devant un petit autel dédié à Sigmar. Il prend rapidement le contrôle de la conversation en chantant les louanges de Sigmar et se lance dans une exégèse détaillée et minutieuse de la signification théologique de l'ascension de Sigmar. Il ne répond aux questions des personnages que si ceux-ci insistent beaucoup. Il a entendu parler de Saint Abélard et il admet être passé non loin de cet endroit pendant la guerre, mais le monastère n'était qu'une ruine. Il ne sait rien du calice, mais si les PJ laissent filtrer des informations au sujet des artefacts, Semund devient un problème pour eux. Il décide de se lancer dans sa propre enquête afin de retrouver l'artefact manquant et va même jusqu'à impliquer les répurgateurs (si vous possédez *Les Cendres de Middenheim*, utilisez les profils de Matthias Hoffer, Jakob Bauer et Ulrich Fischer pour former un trio de répurgateurs). Leur intervention suscite toutes sortes de rumeurs dans la cité; les gens craignent d'être corrompus par le Chaos et les émeutes de la Neuestadt empirent. Vous pouvez insister sur cette situation ou la minimiser et la traiter comme une simple toile de fond pour le reste de l'aventure, à votre guise.

En outre, Semund conseille aux PJ d'enquêter dans les égouts, en leur expliquant que les ennemis de la ville viennent souvent des repaires de mutants qui se cachent sous la surface.

L'HÔTEL PARTICULIER DE LORD RANDOLF

L'hôtel particulier de lord Randolf est situé au cœur de l'Altestadt et, bien qu'il ne soit pas sur la colline, c'est un beau bâtiment avec un petit jardin à l'arrière. Il s'agit de la demeure ancestrale de la famille. Lord Randolf habitait une maison plus proche du palais, mais il n'a pu supporter l'idée d'y rester après avoir perdu son poste. Il est revenu à son ancienne demeure et c'est là qu'il vit depuis sa disgrâce.

C'est une bâtisse à un étage, construite il y a plus de 200 ans, à l'époque de Magnus. Elle est en pierres de taille, avec un toit d'ardoise, et elle a résisté au feu, à la guerre et à la peste. À l'intérieur, on trouve les pièces typiques d'une demeure de ce style, avec un boudoir, un grand salon, quatre chambres à coucher, un bureau, une salle à manger et une cuisine. Toutes les pièces sont décorées de meubles anciens mais fonctionnels, les murs sont tendus de papier peint et les planchers couverts de tapis. Malgré son apparence confortable, cette demeure n'a rien de chaleureux.

Randolf vit là avec son fils Rolf, trois serviteurs et un valet de chambre. Pendant la journée, Randolf est là à 60% du temps et il est toujours absent le soir car il passe l'essentiel de ses nuits à saboter les munitions du nouveau canon. Rolf, pour sa part, est là 20% du temps dans la journée et jamais pendant la nuit. Chacun pense que l'autre est à la maison la nuit, bien que Randolf commence à soupçonner que son fils puisse être impliqué dans quelque chose de bizarre.

Si les PJ viennent fouiner autour de la maison, ils se font chasser par les serviteurs. Si l'un d'eux essaye de prendre rendez-vous avec lord Randolf, le valet note sa demande et lui dit de repasser dans cinq jours. Ce délai diminue d'une journée pour chaque co offerte par le PJ au valet.

Évidemment, les PJ peuvent essayer de s'introduire dans la maison par effraction. Les détails du décor de chaque pièce ne présentent pas d'importance particulière, si ce n'est que les pièces sont meublées de la manière habituelle pour une maison de cette qualité, habitée par un homme du statut de lord Randolf. Les voleurs ne trouveront que de la petite monnaie; Randolf est suffisamment intelligent pour conserver son argent à la banque. Mais les objets d'arts, l'argenterie et les autres objets de ce genre, s'il est possible de les sortir de la maison, valent une petite fortune et peuvent être vendus pour 50 co au moins et peut-être plus.

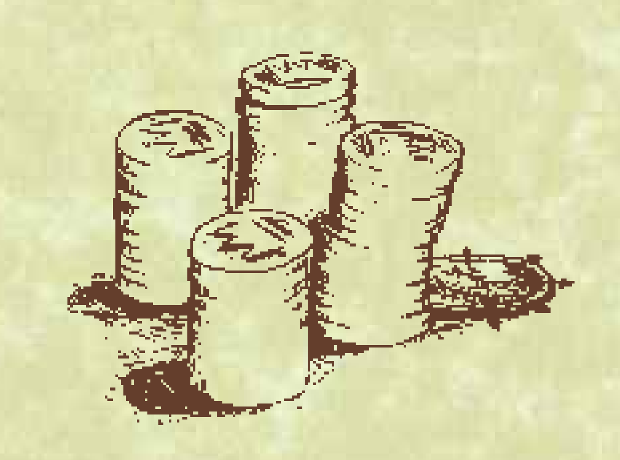
Si les PJ recherchent autre chose que du butin, ils devront effectuer des **tests de Fouille** pour chaque pièce. Ils ne trouveront aucun objet suspect, sauf dans la chambre de Randolf. S'ils réussissent un **test de Fouille Difficile (–20%)** à cet endroit, ils découvrent un schéma de canon couvert d'étranges cotes et repères. Si un personnage étudie ce diagramme technique et réussit un **test de Connaissances académiques (ingénierie) Assez difficile (–10%)**, il comprend que ces annotations et ces calculs sont en fait des hypothèses sur la manière de saboter le *Magnus*. En examinant le schéma, Randolf a réalisé qu'il ne pourrait saboter l'arme et il s'est rabattu sur les munitions.

Même si les PJ détiennent cette information, il n'en reste pas moins qu'ils l'ont obtenue par des moyens illégaux. S'ils devaient rapporter ceci à qui que ce soit, personne ne les croirait dans le meilleur des cas et le pire des cas pourrait se révéler ***bien pire*** pour eux. La comtesse ne les croirait pas en l'absence de preuves et, de toute façon, il est quasiment impossible d'obtenir une audience avec Emmanuelle.

Rencontrer Lord Randolf

Évidemment, les personnages peuvent essayer de rencontrer lord Randolf par des moyens normaux. Une fois qu'ils auront obtenu une date de rendez-vous, Randolf leur consacrera un créneau de 15 minutes dans son emploi du temps surchargé. Il se montre distant et hautain, mais il répond aussi honnêtement que possible à leurs questions. Il ne révèle rien au sujet de son fils et esquive toutes les questions relatives au canon en prétendant qu'il s'agit là d'informations confidentielles. En fait, il donne si peu d'informations aux PJ que l'essentiel de la conversation peut se résumer à des considérations d'ordre général au sujet de la semaine de la Poudre Noire et du temps, entrecoupées de lourds silences.

Après cet entretien, Randolf va soupçonner les PJ d'être sur sa piste et il va s'arranger pour les éliminer en attirant leur attention vers les égouts. Consultez le **Chapitre VI: Le canon et les dessous de Nuln** pour plus de détails.







LES MEURTRES

Dès le soir de l'arrivée des PJ, des gens importants commencent à disparaître. Aiguillonné par son désir de se réincarner avant que les personnages ne parviennent à localiser le calice, Xathrodox incite Rolf à accélérer le processus d'assemblage de l'Abomination. Une fois achevée, l'Abomination prendra vie et commencera à tout massacrer sur son passage en dévorant les âmes de ses victimes jusqu'à ce qu'elle ait détruit le nombre d'âmes requis pour libérer Xathrodox de sa détestable prison. Il ne manque plus que six éléments à Rolf pour terminer son rituel mais, bien qu'il soit poussé par le démon, c'est son idée obsessionnelle d'utiliser des éléments parfaits qui l'empêche de tuer les six premières personnes qui pourraient lui tomber sous la main.

Ainsi, Rolf se met en chasse la nuit de l'arrivée des PJ et continue nuit après nuit, jusqu'au bal masqué au cours duquel il se procure la dernière pièce qui lui manque. Dans cette ville, quelques meurtres ne sont guère susceptibles de soulever énormément de soupçons car des gens disparaissent tous les jours. Néanmoins, la fréquence des disparitions et le statut des victimes vont sûrement attirer l'attention d'un bon nombre de personnes importantes.

Impliquer les personnages

Pour le bon déroulement de la conclusion de l'aventure, il est essentiel que les héros enquêtent sur les meurtres, mais ceci ne va peut-être pas leur paraître évident, du moins au début. Voici quelques suggestions pour vous aider à impliquer les aventuriers dans ces événements.

Des relations

Les PNJ que vont rencontrer les aventuriers représentent probablement le meilleur moyen dont vous disposez pour les entraîner dans l'intrigue. À mesure que les jours s'écoulent et que les rumeurs se répandent au sujet des disparitions, les membres de l'élite et les visiteurs deviennent naturellement de plus en plus inquiets, car ils craignent d'être les prochaines victimes. Pour ne rien arranger, les émeutes de la Neuestadt accaparent les hommes du guet, ce qui les empêche de mener une enquête approfondie sur ces délits. Les PJ pourraient se voir proposer un emploi de garde du corps ou quelqu'un pourrait leur demander d'enquêter sur les meurtres dans l'espoir de mettre fin aux enlèvements. Tous les PNJ rencontrés par les PJ peuvent leur faire ce type de proposition, qu'il s'agisse de notables avec lesquels ils auraient lié connaissance à bord de l'*Empereur Wilhelm* ou de personnalités rencontrées dans la cité, comme Elsbeth Becker. Même si les PJ ne sont pas mêlés à cette histoire dès le début, ils entendront forcément parler de la récompense proposée pour la restitution de Maglyn Erhard dès le troisième jour (cf. page 67).

Des amis qui disparaissent

Si la méthode de la demande directe ne vous convient pas, vous pouvez utiliser des voies plus détournées. Donnez-leur l'occasion de nouer des relations amicales avec l'une des victimes. Reuben Kuhn III pourrait les aider à éviter un bataillon d'étudiants ivres, par exemple, ou l'un des personnages pourrait avoir un rendez-vous galant avec Maglyn Erhard. Il s'agit exactement de la même stratégie que lorsque Elsbeth Becker (ou Gabrielle Marsner) disparaît. Dès qu'ils apprendront la disparition de leur alliée, il est probable que les PJ se lanceront d'eux-mêmes dans une enquête sans avoir besoin d'aucune autre incitation.

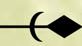
Des suspects

Une autre façon de procéder est de faire en sorte que les PJ fassent partie des suspects. Cette approche fonctionne mieux s'ils se sont conduits de manière étrange sur l'*Empereur Wilhelm*, en refusant de participer à la défense du bateau ou d'enquêter sur l'assassinat qui y a eu lieu. Si les aventuriers n'ont pas réussi à démontrer leur innocence sur le navire, le capitaine exposera ses soupçons aux membres du guet lorsqu'il entendra parler des disparitions qui ont eu lieu en ville. S'ils sont recherchés par le guet, les personnages vont devoir découvrir ce qui se cache derrière ces enlèvements s'ils veulent être innocentés.

Si tout le reste a échoué...

Il peut arriver que les PJ ignorent toutes les incitations et refusent de s'intéresser aux meurtres. Ils sont peut-être complètement absorbés par la recherche du dernier artefact ou peut-être n'apprécient-ils pas les énigmes policières en général. Dans ce cas, vous pouvez traiter les meurtres en les intégrant dans les éléments d'ambiance de la cité. Les PJ entendent très probablement parler des disparitions pendant la semaine jusqu'à ce qu'ils finissent par assister à l'assassinat de Wolfhart von Liebwitz par Rolf Vogt au bal masqué.

Gérer les meurtres



C'est la méthode que vous allez choisir pour impliquer les PJ qui vous aidera à déterminer la nature de l'enquête. Si les PJ mènent leurs investigations à la suite d'une demande directe, ils doivent avoir plus de facilité à accéder aux scènes de crimes, aux témoins et il devrait leur être plus facile de collecter des indices, du fait qu'ils sont soutenus par une personne en position d'autorité (qu'il s'agisse d'un membre du guet ou d'un citoyen important). Si au contraire les PJ s'efforcent de prouver leur innocence, ils risquent de passer beaucoup de temps à tenter d'échapper au guet et à se faufiler dans les quartiers les moins recommandables de la ville, en quête de preuves susceptibles de les disculper tout en cherchant la dernière entité.

La piste des enlèvements est la plus sûre pour retrouver Rolf Vogt et mettre la main sur le calice de fureur ardente. Pour bien gérer cette enquête, il y a quelques paramètres à ne pas perdre de vue. Pour commencer, il est essentiel de maintenir la tension. Les PJ doivent obtenir leurs informations au compte-gouttes et vous devez placer des barrières logiques sur leur chemin, par exemple en employant les patrouilles du guet, la bureaucratie de la cité ou même en utilisant sans restriction les émeutiers de la Neuestadt (cf. page 56). Et, tandis que les PJ se débattent contre les obstacles que vous avez placés sur leur chemin, mettez l'accent sur l'écoulement inéluctable du temps et donnez-leur le sentiment qu'un événement majeur se prépare.

Ensuite, soyez adaptable. Il arrive souvent que des joueurs aient soudain des idées inhabituelles ou tout à fait inattendues au sujet de la scène d'un crime, ou encore qu'ils demandent à rencontrer un PNJ qui n'a pas été prévu dans l'aventure ou que vous n'avez pas créé. Soyez prêt à faire sortir des indices supplémentaires de votre chapeau et ayez toujours quelques PNJ de secours sous la main afin de remettre le groupe sur la bonne voie. En outre, n'hésitez pas à ajouter des détails aux scènes des crimes. Chacune d'elle constitue une toile de fond, mais c'est à vous de leur faire sentir l'horreur et la réalité de ces atrocités.

Troisièmement, laissez les joueurs imposer leur rythme. Les personnages suivent les pistes qu'ils pensent importantes pour leur enquête. Ne les forcez pas à suivre une trame préétablie. Personne n'aime se faire mener par le bout du nez. Si les PJ s'imaginent que l'assassin est un membre du guet, laissez-les dire. Réagissez en fonction de leurs stratégies et implantez quelques faux indices qui iront dans le sens de leurs théories. Après tout, rien n'interdit à un homme du guet d'être aussi un assassin. Laissez-les suivre cet homme dans ses activités quotidiennes, l'interroger et faire tout ce qui leur plaira pour mener leur enquête. Pendant ce temps, Rolf Vogt continue à assembler son Abomination dans l'ombre. En fin de compte, si les personnages ne parviennent pas à résoudre l'énigme des meurtres, cela ne changera pas grand-chose à la fin de l'histoire.

Pour finir, faites en sorte que Rolf Vogt ait toujours une longueur d'avance. Certes, il est fou, mais il est inspiré par un démon très puissant et très intelligent. Il ne prendra aucun risque avant le bal masqué. Si les PJ se rapprochent dangereusement, utilisez Katarine ou



Lang pour les distraire ou servez-vous de la menace des mutants qui grouillent sous la cité pour les occuper. En préservant Rolf pour le grand final, vous serez certain de mener cette campagne jusqu'à la conclusion la plus satisfaisante.

Les rumeurs au sujet des enlèvements

Une fois impliqués, les PJ vont se mettre en quête de renseignements supplémentaires au sujet des disparus. Les sources d'informations possibles vont des communiqués officiels du gouvernement aux racontars que l'on peut entendre dans les rues, en passant par ce que des citoyens bien informés et animés de motifs personnels peuvent savoir. Voici un rapide tour d'horizon des sources possibles, mais n'hésitez pas à développer les vôtres suivant vos besoins.

Les sources officielles
La comtesse est plus préoccupée par le bon déroulement des festivités suivant le programme prévu que par la disparition de quelques citoyens. Dès le début, avec l'aide de ses conseillers, elle s'efforce d'étouffer toute l'affaire en niant que quoi que ce soit puisse aller de travers. Lorsque les événements commencent à échapper à tout contrôle, elle ordonne au guet de trouver un coupable, n'importe lequel, et de le pendre aussi vite que possible afin de restaurer le moral des citoyens. Toutes les tentatives visant à obtenir des renseignements auprès des membres du gouvernement échouent automatiquement et personne ne peut extorquer la vérité aux conseillers de la comtesse, quelle que soit la position sociale du demandeur.

Le guet
La situation est bien différente chez les membres du guet. Les officiers tiennent clairement le même discours que la comtesse, mais les hommes et les femmes qui patrouillent dans les rues et enquêtent sur les scènes des crimes ont bien d'autres opinions sur la question. En graissant quelques pattes ou en offrant quelques tournées, les PJ peuvent obtenir des renseignements au sujet des suspects ainsi que sur les circonstances des enlèvements. Ces investigations exigent la réussite d'un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**, mais la difficulté diminue avec chaque tournée ou chaque pièce offerte. Si par chance les PJ aidaient une patrouille à repousser une troupe d'émeutiers (cf. **Les Émeutiers**, page 56), ils se feraient des amis parmi les membres de cette patrouille. Ceux-ci seraient prêts à les aider et à leur fournir des informations ou à leur donner un coup de main pour se frayer un chemin dans la jungle des réglementations les plus épineuses.

L'homme de la rue
Tous les Nulners auront certainement quelque chose à dire au sujet des enlèvements et des disparus. Les personnages peuvent effectuer des tests de Commérage pour essayer d'en apprendre un peu plus au sujet des victimes et des circonstances des rapts. Il n'y a aucun témoin au début de la semaine, mais à mesure que le temps passe, Rolf est de plus en plus pressé. Il devient moins prudent et quelques personnes l'entrevoient alors qu'il se livre à ses abominables activités.

D'autres sources
Les victimes ont des relations, de la famille et des amis qui peuvent tous êtres interrogés. Les individus les plus utiles sont mentionnés dans les descriptions de chacune des victimes.

UTILISER REUBEN KUHN III

Les PJ auront peu d'occasions de rencontrer Reuben avant sa mort, du fait qu'il est la première victime. Cependant, ils peuvent tout de même le rencontrer juste avant son assassinat s'ils passent leur soirée dans une taverne. Reuben pourrait se trouver là. Si les personnages ont déjà commencé à rechercher des informations, Reuben peut faire partie des clients qu'ils rencontrent, bien que sa spécialité soit la politique et l'économie et qu'il ne sache absolument rien à propos du calice. Finalement, il quitte la taverne aux environs de minuit, légèrement gris mais pas complètement ivre. Si on lui offre de le raccompagner, il refuse.

Les victimes



Six personnes sont enlevées dans les rues ou à leur domicile, chacune pour un élément particulier à ajouter à l'Abomination. Il y a un nouvel enlèvement chaque jour. Voici une présentation de ces victimes, mettant l'accent sur leur description, la manière dont elles ont été enlevées et ce que les PJ pourront découvrir à leur sujet. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter d'autres crimes sans lien avec ceux-ci de manière à créer quelques fausses pistes.

Reuben Kuhn III

Reuben est le fils du trésorier général de la ville et il a étudié l'économie et l'administration à l'université de Nuln. Calme et réservé, c'est un excellent étudiant qui prend ses études beaucoup plus à cœur que la plupart de ses camarades. Du fait de son physique quelconque, de ses manières discrètes et de la nature assez impopulaire du poste de son père, le jeune Reuben n'a jamais navigué dans les cercles sociaux les plus en vogue.

Lors de la première nuit de la semaine de la Poudre Noire, en quête de fragments de corps, Rolf Vogt remarque Reuben alors que celui-ci se dirige vers son campus après avoir passé la soirée dans une taverne voisine. Observant les extraordinaires yeux verts du jeune homme, Rolf décide que ces prunelles parfaites sont dignes d'être ajoutées à son Abomination. En se tenant à distance prudente, il prend l'étudiant en filature dans les rues bondées, au milieu de la cohue et des explosions des feux d'artifice. Lorsque Reuben entre dans une ruelle pour se soulager, Rolf sent que c'est le moment ou jamais. Il suit le jeune homme dans la ruelle et, tandis que Reuben s'escrime à dénouer les lacets de sa culotte à tâtons, Rolf lui enfonce le crâne. Il cache le corps dans les ténèbres et va chercher Hans et sa charrette à bras pour qu'il ramène le corps au *Retour du Flibustier*.

Ce que Rolf ignore, c'est que Reuben fils devait prendre son petit déjeuner au palais, avec son père, le matin suivant. Lorsque l'étudiant ne se montre pas, le trésorier commence à s'inquiéter. Il commande son carrosse et se rend à l'université, mais après avoir cherché pendant des heures et interrogé tous les professeurs et les autres étudiants, il ne trouve aucune trace de son garçon. Il retourne alors au palais et s'adresse au directeur de la police. Le conseiller rappelle à Kuhn que c'est la semaine du festival, après tout, et que selon toute vraisemblance son fils a dû boire plus que de raison et terminer dans les bras d'une femme. Le trésorier général accepte cette explication à contrecœur, mais il demande tout de même au directeur de la police d'ordonner à ses patrouilles d'ouvrir l'œil pour retrouver le jeune homme.

Développements

Plus les jours passent et plus l'inquiétude de Reuben Kuhn II augmente. Il finit par embaucher discrètement quelques personnes de la ville (peut-être même les PJ) pour essayer de retrouver son fils. Lorsque l'on commence à entendre parler de nouvelles disparitions, le trésorier acquiert la certitude que son fils est l'une des victimes de ce qui semble être une terrible affaire. Finalement, le troisième jour, lorsque madame Otzlowe rend publique la disparition de son mari, le trésorier révèle l'enlèvement de son fils. Furieuse, la comtesse destitue froidement le trésorier le jour même.

Investigations

Lors de leur enquête, les PJ pourront apprendre les informations suivantes :

- **Les sources officielles** : un **test de Commérage Facile (+20%)** permet d'apprendre que Reuben Kuhn III est le fils du trésorier général, un homme détesté de tous car il gère les finances de la cité, y compris la collecte des impôts. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** leur révèle que, même s'il n'est pas aimé, il est tout de même respecté car il est équitable et incorruptible. Finalement, si les PJ réussissent un **test de Commérage Assez difficile (–10%),** ils apprennent que Reuben Kuhn III partageait un bon nombre des opinions de son père au sujet

des impôts et que beaucoup de gens sont d'avis qu'il ferait un excellent successeur à celui-ci. La plupart des fonctionnaires ne sont pas au courant de la disparition du jeune homme et ceux qui le sont s'en tiennent à la version officielle : il a trop bu et il mène la vie de l'étudiant typique. Les fonctionnaires soutiennent cette version même après le troisième jour, lorsque le trésorier révèle la disparition de son fils.

- **Le guet** : le directeur de la police a donné l'ordre aux membres du guet d'ouvrir l'œil afin de retrouver l'étudiant disparu. Les personnages peuvent l'apprendre grâce à la réussite d'un **test de Commérage Assez difficile (–10%)**. Ceux qui réussissent un **test de Commérage Difficile (–20%)** apprennent également que le jour qui a suivi sa disparition (le deuxième jour), l'un des gardes à trouvé une mare de sang dissimulée sous une brassée d'ordures dans une ruelle, tout près de l'endroit où le jeune homme a été vu pour la dernière fois. Le garde a fait un rapport à son sergent, mais le guet n'a pas mené d'enquête là-dessus.

- **La rumeur de la rue** : les fêtards étaient trop absorbés par leurs divertissements à l'heure où Reuben et Rolf sont passés dans les rues surpeuplées et personne ne les a remarqués. Le crime s'est donc déroulé sans témoins. Un **test de Commérage Difficile (–20%)** permet aux PJ de retrouver la taverne où Reuben a passé la soirée (il peut s'agir de l'auberge où se trouvaient les PJ ou d'une autre située dans la Neuestadt, le *Flacon Vert* par exemple), mais personne ne se rappelle avoir vu partir le jeune homme. Si les personnages étaient présents, ils peuvent tenter des **tests d'Intelligence Faciles (+20%)** s'ils ont parlé avec Reuben, ou s'ils ne lui ont pas parlé des **tests d'Intelligence Très difficiles (–30%)** pour essayer de se souvenir du moment où il a quitté la taverne.

- **Les étudiants** : en interrogeant les étudiants et grâce à un **test de Charisme**, les PJ peuvent découvrir des détails sur l'aspect physique de Reuben et sur son caractère. En obtenant au mois 2 degrés de réussite, ils apprennent que, même si le physique du jeune homme était tout à fait ordinaire, il possédait de magnifiques yeux verts.

La scène du crime

Les PJ peuvent retrouver la scène du crime s'ils ont entendu parler de la mare de sang trouvée dans une ruelle par l'un des hommes du guet. Une fois sur place, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

> ***La ruelle est un étroit passage entre deux grands immeubles d'habitations, juste assez large pour permettre à deux hommes de s'y croiser. De façon surprenante, le sol est pavé mais il est gluant de saleté et couvert d'ordures. Un sentier chemine entre les tas de détritus pour se terminer sur un cul-de-sac.***

La ruelle contient un certain nombre de choses intéressantes (et parfaitement dégoûtantes), mais la plupart n'ont aucun lien avec l'enlèvement. L'endroit pue tellement l'ammoniaque, les excréments et la nourriture avariée qu'il est difficile d'y rester pendant très longtemps pour l'explorer. Les mouches sont partout et tout ce qui s'y trouve est infesté d'asticots. N'hésitez pas à implanter les faux indices qui vous conviennent, tels que des morceaux de vêtement, des tracts et ainsi de suite. L'élément le plus intéressant est la mare de sang coagulé qui se trouve au bout de la ruelle. Les PJ qui réussissent un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** peuvent remarquer des traces qui ont été recouvertes à la hâte et qui laissent penser qu'on aurait pu traîner quelque chose dans les détritus. Avec 1 degré de réussite au moins, il est également possible de découvrir une éclaboussure de sang sur l'un des murs, à trois mètres de la mare de sang environ. Ceux qui obtiennent au moins 2 degrés de réussite détectent une étrange empreinte ensanglantée, probablement laissée par une roue. Elle s'estompe à quelques dizaines de centimètres de la mare de sang.

Maglyn Erhard

La Compagnie Erhard est l'une des compagnies d'exploitation de charbon parmi les plus prospères de Nuln car elle a bâti sa fortune en obtenant le marché de la Fonderie Richthofen de l'Industrielplatz. Malgré son immense richesse, la famille habite une modeste maison de l'Altestadt. La personne la plus remarquable de la famille est Maglyn Erhard et c'est l'un des plus beaux partis de la cité.

UTILISER MAGLYN ERHARD

Si les PJ passent un peu de temps avec des représentants de la haute société, par exemple s'ils rencontrent Elsbeth Becker ou même s'ils se rendent à l'un des temples, ils peuvent aisément faire la connaissance de Maglyn. Dans ce cas, insistez sur ses attraits et sur son charme. Elle devrait flirter avec tous les personnages masculins humains, mais se montrer légèrement distante à l'égard des nains ou des elfes et éviter les halflings qui lui font un peu peur. Poussez les choses aussi loin qu'il vous plaira ; vous pouvez même aller jusqu'à laisser une idylle se développer entre un PJ d'origine noble et cette jeune femme très liante.

Très belle, d'une grande sensualité, elle a beaucoup de succès auprès des jeunes gens. Elle ne compte plus ses prétendants et elle est invitée aux réceptions les plus courues. On prétend même qu'elle a été reçue par la comtesse en audience privée. Quoi qu'il en soit, elle a récemment jeté son dévolu sur l'un de ses prétendants, un dénommé Barnabas Liess. Il s'agit d'un jeune homme de petite noblesse, le troisième fils d'un hobereau qui espère relever la fortune et le statut de sa famille par ce fructueux mariage. Toutefois, il ne s'agit pas d'un mariage d'amour. Maglyn n'éprouve que du mépris pour son manque d'éducation et de raffinement et Barnabas n'a aucune confiance en sa future épouse car il la considère comme une femme aux mœurs dissolues.

Rolf Vogt a eu une aventure galante avec Maglyn juste avant de partir pour la guerre. Épris de son charme et de sa beauté, il espérait l'épouser. Mais à son retour, il a entendu parler de sa réputation douteuse et de son penchant pour la fornication. Il se trouve que Rolf a besoin d'un scalp pour son Abomination et qu'il ne peut en imaginer de meilleur que celui de Maglyn.

À l'époque de leur relation, Rolf avait l'habitude de grimper au treillage de la façade jusqu'à sa fenêtre, au deuxième étage et ils passaient la nuit à roucouler jusqu'à l'aube. Emmenant Hans avec lui pour faire le guet, Rolf escalade le mur comme il l'a si souvent fait autrefois. En entrant par la fenêtre, il trouve Maglyn en compagnie d'un homme (qui, bien évidemment, n'est pas Barnabas). Il tue d'abord l'amant, puis la jeune femme en prenant soin de ne pas endommager sa magnifique chevelure. Il fait passer le corps par la fenêtre et le descend jusqu'à Hans, puis examine le galant pour voir s'il possède quelque chose qui mérite d'être conservé. Ne trouvant rien d'intéressant, il s'en va en compagnie de Hans et rentre au *Retour du Flibustier* pour scalper sa victime et transformer son corps en pâtés à la viande.

Le matin suivant, les parents Erhard découvrent le cadavre de l'amant de leur fille, le lit inondé de sang et la fenêtre ouverte. Ils appellent immédiatement le guet, mais devant le manque de résultats obtenu par les gardes, la famille fait placarder une annonce offrant 200 co de récompense pour la restitution de la jeune femme.

Investigations

Si les personnages enquêtent sur cette disparition, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- **Les sources officielles :** un **test de Commérage Assez difficile (–10%)** permet aux PJ d'en apprendre un peu plus au sujet de la popularité de la victime et du fait qu'elle était invitée à la plupart des réceptions les plus élégantes. Ceux qui obtiennent 2 degrés de réussite apprennent que Maglyn était en train de devenir l'une des amies de la comtesse et qu'elle lui avait rendu visite à deux reprises au cours du mois écoulé. Avec 3 degrés de réussite au moins, ils découvrent qu'en réalité lors de ses visites au palais Maglyn a passé tout son temps en compagnie des courtisans et qu'elle n'a pas discuté une seconde avec Emmanuelle.



- **Le guet:** les PJ peuvent retrouver un garde qui a enquêté sur la scène du crime en réussissant un **test de Commérage Assez Difficile (–10%)**. S'ils l'interrogent, un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** l'incitera à révéler que la jeune femme avait disparu de sa chambre et que la seule chose qu'ils ont trouvée était le cadavre de Pieter Felps, un courtisan de rang mineur. Si les PJ obtiennent 1 degré de réussite, ils apprennent également que la fenêtre était ouverte et que la façade est palissée d'un treillage. Deux degrés de réussite au moins leur permettent de savoir que Barnabas Liess est le principal suspect, bien qu'il ait un alibi solide (il était avec sa maîtresse).

- **La rumeur de la rue:** il n'y a pas beaucoup de personnes du peuple qui aient eu la bonne fortune de s'entretenir avec la belle Maglyn, mais elle a eu quelques amants de passage. Si les PJ réussissent un **test de Commérage Assez facile (+10%)**, ils entendent dire que Maglyn n'était pas avare de ses faveurs et qu'elle avait une foule de soupirants.

- **Barnabas Liess:** il est très facile à trouver; jusqu'à ce que l'on ait découvert quelque chose de probant au sujet de ce qui est arrivé à Maglyn, Barnabas reste chez lui. C'est un homme simple, au visage doux, qui parle d'une voix un peu traînante. Il ne possède pas les manières raffinées des membres de la famille Erhard qui semblent trouver son manque de sophistication tout à fait charmant. Il nie violemment toute implication dans la disparition de Maglyn, mais il admet que l'affaire sent plutôt mauvais. Si les PJ insistent, il attire un personnage dans un coin et lui dit qu'il était avec sa maîtresse, Candace, cette nuit-là. Si on le lui demande, il fournit une adresse qui correspond à ses dires. Barnabas n'a pas révélé sa liaison à la famille, dans l'espoir illusoire qu'il pourra tout de même retirer quelque chose de ses fiançailles avortées. Il est tout à fait au courant des infidélités de Maglyn et peut fournir une longue liste de noms aux PJ, 33 pour être précis. Inventez les noms qui vous plairont et laissez les personnages effectuer des recherches sur chacun d'eux s'ils le désirent. Ces hommes devraient avoir toutes sortes de métiers et certains d'entre eux sont morts ou disparus. Rolf Vogt est le seul qui présente un intérêt quelconque (mais ne laissez rien soupçonner aux joueurs). Pour créer des noms rapidement, utilisez les suggestions de noms impériaux de *WJDR* ou du *Kit du Joueur*.

- **La famille Erhard:** les membres de la famille (la mère, le père et une sœur cadette) ne sont absolument pas au courant des visites nocturnes que recevait Maglyn et rejettent toute insinuation avec véhémence. Ils n'ont pas la moindre idée des raisons pour lesquelles quelqu'un aurait voulu faire du mal à Maglyn, car tous ceux qui la rencontraient tombaient immédiatement sous son charme. Ils montrent son portrait aux PJ, celui d'une très belle jeune femme aux longs cheveux blonds. Personne n'a entendu le moindre bruit pendant la nuit.

- **Les serviteurs de la maison Erhard:** le discours est très différent chez les serviteurs. Si l'un des PJ arrive à s'entretenir en privé avec l'une des femmes de chambre et réussit un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**, il peut convaincre la jeune fille de lui raconter ce qu'elle sait. Toutes les servantes étaient terriblement embarrassées par les dévergondages de Maglyn, mais elles étaient bien payées et elles ont toujours fait le nécessaire pour faire disparaître toute preuve du passage de ses amants. Si le personnage obtient au moins 2 degrés de réussite, il apprend qu'avant la guerre le plus ardent de ses soupirants était Rolf Vogt, mais les servantes ignorent s'il est revenu la voir à son retour. La nuit du crime, elles ont entendu entrer son amant mais rien de plus.

- **Rolf Vogt:** il est difficile à retrouver, comme les autres possesseurs des épées de cérémonie. Voyez page 32 pour plus de détails sur ses déplacements. Si les PJ parviennent à le retrouver, il se déclare innocent. Il admet sans difficulté avoir eu une amourette avec la jeune fille, mais il explique qu'il a changé à la suite de la guerre. Il a eu le sentiment qu'il lui fallait quelqu'un de plus ancré dans la réalité du monde qu'une jeune aristocrate volage et capricieuse. En outre, il ajoute que cette nuit-là, il était avec son père, Randolf Vogt. C'est un mensonge, mais Randolf confirmera l'alibi de son fils si on lui pose la question.

- **Les jardins de Morr:** le cadavre du courtisan est enlevé un peu plus tard, dans la journée où la disparition de Maglyn a été découverte. On le transporte en charrette jusqu'aux jardins de Morr (cf. page 19) et il est déposé dans la crypte pour y être préparé. Les personnages qui veulent examiner le corps peuvent le faire s'ils s'acquittent chacun du sou demandé et revêtent une robe noire. Le prêtre emmène les visiteurs dans les profondeurs du temple jusqu'à l'endroit où le jeune homme est étendu sur une table de pierre. La cause du décès ne fait aucun doute: il a reçu un coup de matraque d'une telle violence que sa cervelle a giclé hors de son crâne. Grâce à un **test de Perception Difficile (–20%)**, il est possible de détecter des meurtrissures étranges sur le corps; elles ont été faites par Rolf lorsqu'il a empoigné le corps et l'a retourné pour voir s'il pouvait en retirer quelque chose. Il n'y a rien d'autre à voir ici.

La scène du crime

La nouvelle de la récompense promise s'est rapidement propagée dans la ville. Ainsi, à moins que les PJ ne soient en train d'explorer les égouts ou n'aient carrément quitté la cité, ils en entendent forcément parler. Gabrielle est une vieille amie de la famille Erhard. Elle pourra facilement les introduire dans la maison s'ils le désirent. Mais s'ils attendent plus d'une journée après la disparition, la famille fait nettoyer la chambre et expédier le corps de l'amant aux jardins de Morr.

On ne trouve pas grand-chose dans la chambre après le nettoyage. Un **test de Fouille Très difficile (–30%)** permet de trouver une empreinte de botte ensanglantée sous le lit, du côté le plus éloigné de la fenêtre. Un **test de Pistage Assez difficile (–10%)** révèle que cette empreinte appartient à un homme de grande taille qui portait des bottes de bonne qualité: elles ont un bout pointu. L'examen de la fenêtre, que Rolf a laissée ouverte, ne révèle rien sauf si le personnage regarde à l'extérieur et réussit un **test de Perception Assez difficile (–10%)**. Il remarque alors que les vignes vierges qui grimpent sur le treillage ont récemment été arrachées par endroits.

Si les PJ ont de la chance et arrivent avant que la famille ait fait nettoyer la pièce, ils découvrent une scène macabre. Le lit est tout en désordre et imbibé de sang. L'un des oreillers est couvert de fragments de cervelle et il y en a également sur le sol. Le plafond est zébré de projections sanglantes qui se détachent crûment sur la peinture blanche. La fenêtre est grande ouverte. Un **test de Fouille Assez facile (+10%)** permet de se rendre compte que tous les bijoux et les objets de valeur sont toujours là, certains à la vue de tous.

Harmann Otzlowe

Il s'agit d'un marchand à la personnalité tout à fait insignifiante, mais c'est un homme d'une beauté exceptionnelle qui a la réputation d'être assez vaniteux. Il importe du poisson salé de Marienburg, mais la concurrence est rude et il parvient à peine à joindre les deux bouts. Par ailleurs, son ménage ne marche pas très bien. Avant même leur mariage, son épouse n'avait aucune confiance en lui et proclamait que son beau visage le mènerait dans les bras d'une autre femme.

Harmann ne peut plus supporter ces accusations et ces soupçons continuels et il passe de plus en plus de temps à boire dans les tavernes pour oublier les criailleries de sa mégère de femme. Et quoi de mieux que la semaine de la Poudre Noire pour s'autoriser quelques bières supplémentaires au *Garde Éméché*? La troisième nuit du festival, Otzlowe sort de la taverne en titubant, un peu avant minuit, bien résolu à affronter la harpie qui l'attend à la maison. Il se fraye un chemin dans les rues, mais il remarque qu'il est suivi.

D'autant plus inquiet qu'il a entendu les rumeurs qui circulent au sujet des deux premiers enlèvements, il entre au *Chaud Lapin* pour prendre un petit verre, mais également pour essayer de mieux voir l'homme qui le suit. Quelques instants plus tard, Rolf Vogt rentre à son tour et s'assoit au bar, non loin d'Otzlowe. Celui-ci le reconnaît,







lui offre un verre et lui tape dans le dos. Ils discutent un moment, mais personne n'entend ce qu'ils se disent, puis le marchand quitte la taverne. Rolf se glisse dehors après lui, lui défonce l'arrière du crâne avec le calice et le jette dans la carriole de Hans qui l'attendait tout près. Rolf avait besoin d'un visage pour sa création. En arpentant les rues avec Hans, il a vu Otzlowe sortir du *Garde Éméché* et a été impressionné par la beauté de son visage.

Le jour suivant, la mère Otzlowe va au poste du guet pour se plaindre de ce que son mari n'est pas encore rentré. Les gardes lui assurent qu'il n'y a pas de quoi s'inquiéter et que ce genre de chose n'est pas inhabituel à cette époque de l'année. Contrariée, elle va tirer quelques ficelles et se plaindre à leurs supérieurs hiérarchiques. La nouvelle de la disparition d'Otzlowe se répand et peu après Reuben Kuhn II se manifeste à son tour.

Investigations

Si les PJ ne sont pas encore mêlés à ces événements, faites effectuer des **tests de Commérage** à chacun d'eux. Tous ceux qui réussissent apprennent qu'il y a eu plusieurs disparitions dans la cité. En obtenant 2 degrés de réussite au moins, ils apprennent aussi les noms des personnes enlevées. Si les personnages enquêtent sur cette disparition, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- **Les sources officielles :** la version officielle est qu'Otzlowe a fini par quitter sa femme et qu'il s'est enfui de la cité.

- **Le guet :** en discutant avec les gardes et en réussissant un **test de Commérage**, les PJ apprennent que tout le monde sait que la femme d'Otzlowe est une virago qui passe son temps à le harceler. Un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** leur permet également de découvrir que certains la soupçonnent d'avoir tué son mari mais qu'il n'y a aucune preuve. Les émeutes de la Neuestadt mobilisent tellement le guet qu'il n'y a pas suffisamment d'hommes pour enquêter sur cette affaire. Grâce à la réussite d'un **test de Commérage Assez difficile (–10%)**, les PJ apprennent que les hommes du guet se sont limités à une investigation de pure forme.

- **La rumeur de la rue :** tous ceux qui vivent au voisinage de la maison des Otzlowe, près du cours des Argentiers, peuvent dire aux PJ que le ménage était loin d'être heureux. Il suffit d'un **test de Commérage Assez facile (+10%)** pour découvrir qu'Harmann aimait la boisson et qu'il avait une certaine prédilection pour le *Garde Éméché* (cf. page 23).

- **Le *Garde Éméché* :** s'ils y vont, les PJ auront la confirmation qu'Otzlowe était bien là la nuit du crime et s'ils réussissent un **test de Charisme Assez facile (+10%)**, le serveur leur dira qu'il est parti juste avant minuit. S'ils obtiennent 2 degrés de réussite au moins, celui-ci leur confie qu'Harmann lui a dit qu'il avait intérêt à rentrer chez lui « de peur que sa bourgeoise ne trouve encore un prétexte pour lui brailler dessus. » Si les PJ retracent le chemin qu'il a pris pour retourner chez lui, ils ne trouvent rien d'intéressant et aucun indice supplémentaire jusqu'à ce qu'ils arrivent au *Chaud Lapin*.

La scène du crime

Grâce à un **test de Perception Facile (+20%)**, les PJ voient un homme en train de fureter dans la ruelle qui longe l'auberge. S'ils l'interrogent, en réussissant un **test de Charisme** ou d'**Intimidation**, il leur raconte ce qui s'est passé la nuit précédente et leur explique qu'il a voulu faire sa petite enquête personnelle en espérant récolter la récompense, s'il y en a une. Avec 2 degrés de réussite au moins, les PJ persuadent le serveur de leur raconter la conversation qui a eu lieu au bar. Il ne connaît pas l'autre homme, mais il peut décrire Rolf Vogt (cf. page 32). En fouillant la ruelle et en réussissant un **test de Fouille Assez difficile (–10%)**, les PJ découvrent une trace étrange dans la fange : on dirait un sillon en ligne droite suivi de quelques empreintes de pieds, comme si un homme était passé par là avec une brouette.

UTILISER HARMANN OTZLOWE

La meilleure façon d'utiliser Harmann est de mettre en scène une dispute avec les PJ. À un moment indéterminé au cours des journées qui précèdent sa mort, les personnages pourraient avoir un accrochage avec ce marchand, peut-être en bousculant l'un de ses tonneaux de poissons salés et en le renversant sur la chaussée ; Harmann peut aussi se mettre en colère contre eux sans aucune raison valable. Quoi qu'il en soit, les PJ devraient être frappés par la beauté extraordinaire de cet homme.

Une amie perdue

Le meurtre suivant dépend de ce qui s'est passé jusqu'à présent. Si Gabrielle Marsner a accompagné les PJ à Nuln, elle est en danger. L'Écorcheur Rouge pousse Vogt à la trouver pour la tuer dans l'espoir de l'empêcher de conduire le rituel qui peut détruire son entité. Si les PJ la protègent durant la nuit, Vogt ne s'attaque pas à elle et se tourne vers Elsbeth Becker. Par ailleurs, si Gabrielle n'est pas à Nuln, Rolf enlève et assassine Elsbeth Becker. Notez que, même si Gabrielle n'a pas accompagné les PJ à Nuln, elle apparaît tout de même au moment de l'épisode final de cette aventure.

Gabrielle Marsner

Très tard, durant la nuit du quatrième jour du festival, Rolf Vogt se glisse dans la chambre de Gabrielle Marsner, à l'étage du *Marteau Doré* (ou dans une autre auberge, à votre gré) et il la tue dans son sommeil. Il fait tomber son corps par la fenêtre en dessous de laquelle Hans attend pour le récupérer et s'échappe par la même fenêtre.

Les personnages ne vont pas nécessairement découvrir son décès immédiatement. Peut-être le découvriront-ils seulement au moment d'affronter l'Abomination, lors de la conclusion de leur aventure. Ils ne trouveront aucun indice probant en inspectant la chambre, pas plus que de motivation ou de signification, bien que Rolf ait écrit « Sigmar revient » sur les murs avec le sang de Gabrielle.

Avec la disparition de Gabrielle, on pourrait penser que toute cette équipée est vouée à l'échec. Mais ce n'est pas obligatoire. L'un des PJ pourrait avoir appris le rituel de Marsner à Altdorf ou encore pendant le voyage vers Nuln. Dans le cas contraire, les personnages doivent trouver une autre manière de détruire le dernier artefact. Il leur reste quelques possibilités. La première, et la meilleure, est de contacter l'une de leurs relations d'Altdorf qui aura peut-être des amis capables de trouver un autre moyen de détruire le calice. Ils pourraient aussi s'allier avec le nécromancien Cohl qui vit dans les égouts (cf. page 78). À Nuln, c'est le seul qui détienne un moyen de détruire cet artefact. Enfin, les personnages peuvent simplement ramener le calice aux Collèges de Magie d'Altdorf dans l'espoir de trouver un autre procédé pour l'anéantir. Consultez *Les Tours d'Altdorf* pour trouver des idées sur ce sujet.

Elsbeth Becker

Il est probable qu'Elsbeth Becker a beaucoup aidé les PJ dans leurs investigations, qu'elle a organisé des rencontres et qu'elle les a assistés dans leur recherche du dernier artefact. Et son implication n'est pas passée inaperçue. Rolf Vogt décide de la réduire au silence pour empêcher les PJ de mener une enquête plus approfondie. Cette nuit-là, il escalade le mur en compagnie de Hans, s'introduit dans la maison en cassant le carreau d'une fenêtre et massacre toute la maisonnée, serviteurs compris. Il n'y a aucun survivant.

Idéalement, il faudrait que ce soient les personnages qui découvrent les corps. En rendant visite à Elsbeth, ils trouvent la porte close et aucun signe d'activité à l'intérieur de la propriété. Ils peuvent franchir le mur d'enceinte en effectuant un **test d'Escalade**. Une fois dans le jardin, ils découvrent l'étendue du carnage. Tout le monde est mort. Les jardiniers, les valets, tout le personnel et même les animaux, tous ont été sauvagement assassinés. Devant ce spectacle, tous les PJ doivent effectuer un **test de Force Mentale** pour éviter de gagner 1 point de Folie. C'est encore pire dans la maison. Les murs sont





couverts de graffitis tracés avec du sang : des symboles de Khorne et des proclamations annonçant le retour imminent de Sigmar. Le « pinceau » a été abandonné en dessous de l'un des graffitis : il s'agit de la main coupée d'Elsbeth Becker.

En fouillant le domaine, les personnages ne trouvent aucun indice supplémentaire, pas plus que le corps d'Elsbeth ; ils ne retrouvent que ses mains. Toutefois, un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** leur permet de découvrir une cache contenant 100 co, pour ceux qui manqueraient de cœur au point de voler de l'argent dans la maison de leur bienfaitrice. En plus de cela, les PJ trouvent une invitation au bal masqué de la comtesse. Ils n'obtiendront rien de particulier en signalant le crime aux autorités, si ce n'est que cela leur évitera de se voir soupçonner. S'ils ne rapportent pas ce qu'ils ont découvert, ils courent le risque d'être suspectés par le guet.

Helmut allenstag

Helmut Allenstag est venu d'Altdorf pour se rendre compte par lui-même de ce qui motive tous les bavardages que l'on entend au sujet de ce nouveau canon. C'est un homme riche, très content de lui et qui se considère comme un expert sur les sujets qui touchent à l'art de la guerre. Il a été l'un des premiers à se rendre à Middenheim pour y conseiller ses citoyens sur les questions de défense et il a été l'un des seuls à la quitter lorsque les hordes d'Archaon ont commencé à s'en rapprocher. Lorsqu'il a entendu parler du nouveau canon, il a sauté dans la première voiture en partance pour Nuln.

Bien qu'il ait mené toute sa carrière au contact des armes à feu, il n'a jamais réussi à s'accoutumer au bruit des explosions. Et ainsi, en individu qui déteste les bruits violents, Helmut a passé une très mauvaise semaine. Il s'est fait bousculer par des émeutiers, détrousser par un voleur, il a vu un horrible mutant et il n'a cessé de sursauter aux pétarades continuelles et aux déflagrations des feux d'artifice. Pour ne rien arranger, il a entendu parler des enlèvements et il craint pour sa vie. Alors, arrivé au cinquième jour de festival, il est plus que décidé à quitter la ville, canon ou pas. Il va au relais de coche qui se trouve près de la porte Ouest, mais une fois arrivé là, il est obligé d'attendre jusque bien après le coucher du soleil pour organiser son départ ; à l'évidence il n'est pas le seul à avoir eu cette idée. Le temps qu'il en ait terminé, la nuit est tombée depuis longtemps. Il décide d'aller se coucher, réconforté par l'idée de pouvoir s'en aller dès le lendemain. Enhardi par la nouvelle de la capture apparente du coupable, il retourne à son auberge.

C'est justement à ce moment que Rolf entre dans la cité par la porte Ouest, revenant d'une chevauchée destinée à lui éclaircir l'esprit et à le débarrasser des pensées confuses qui lui embrument l'esprit. Il aperçoit Helmut et remarque que cet homme possède de magnifiques oreilles ; des oreilles dignes d'orner la tête de son Abomination. Il le prend en filature dans les rues, en s'amusant de voir l'homme bondir à chaque explosion dans le ciel. Personne ne paraît le remarquer lorsqu'il s'avance vers Helmut à grandes enjambées, le pousse dans une ruelle et lui tranche la gorge. Personne n'entend les cris gargouillants de l'homme, ni ne voit Rolf couper les oreilles de sa toute dernière victime. Rolf abandonne le cadavre dans la ruelle et retourne dans son repaire afin de confier ses toutes nouvelles acquisitions à Gretyl.

Investigations

Si les personnages enquêtent sur cette disparition, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- **Les sources officielles :** le cinquième jour, le héraut de comtesse annonce officiellement la capture du tueur. Des crieurs et des colporteurs de rumeurs diffusent le message dans les rues, en donnant le nom du malfaiteur : c'est un certain Magnus Kummel, un docker de la cité qui s'est rendu en revendiquant tous les meurtres. On l'emmène immédiatement au Donjon de Fer où les répurgateurs passent la journée à le torturer ; il hurle tellement que ses cris semblent résonner à l'extérieur de l'imposant bâtiment. Toute tentative des PJ pour le rencontrer et l'interroger échoue, mais en réussissant un **test de Commérage Difficile (–20%)** ils peuvent apprendre que l'homme est un malade mental bien connu dans la ville, qui a déjà été interné à plusieurs reprises dans le passé, mais que les gens avaient toujours cru inoffensif jusqu'à présent. Magnus est exécuté au crépuscule, pendu par le cou à l'une des rares fenêtres du Donjon de Fer. Le guet de la cité n'a pas encore été averti de la mort d'Helmut et si jamais cette nouvelle devait parvenir aux oreilles de l'un des officiers, celui-ci l'écarterait en la considérant comme un assassinat fortuit, probablement commis par l'une des bandes d'émeutiers de la Neuestadt.

- **Le guet :** à présent, les hommes du guet ont fort à faire pour contrôler les insurrections des Taudis et n'ont pas le temps d'enquêter sur un nouveau meurtre, à supposer qu'ils en entendent parler. Le quartier général du guet est en pleine ébullition et l'on y ramène sans arrêt des gardes blessés sur des civières. Si les PJ viennent pour signaler la présence du cadavre, on leur offre 5 co pour emporter le corps aux Jardins de Morr et on les renvoie sans cérémonie.

- **La rumeur de la rue :** pour autant que les gens s'en soucient, ce bonhomme n'était que l'un de ces fouineurs d'Altdorfers qui s'est sans doute perdu dans un quartier mal famé. Un **test de Commérage Difficile (–20%)**, permet de découvrir l'identité de cet homme et grâce à 2 degrés de réussite au moins, il est possible de savoir qu'il était sur le point de quitter la ville.

La scène du crime

C'est très probablement les PJ qui vont découvrir le corps. Il gît dans une ruelle anonyme de la Neuestadt, pas très loin de la porte Ouest. Il y a du sang partout dans la ruelle, mais pas grand-chose d'autre à découvrir. Une rapide inspection permet de voir qu'on lui a coupé les oreilles. Il n'a plus rien sur lui car son cadavre a été minutieusement fouillé par des voleurs.

> **UTILISER HELMUT ALLENSTAG**
>
> Les PJ pourraient le rencontrer au cours de leurs investigations, peut-être en le sauvant d'un mutant ou d'une agression. D'un autre côté, ils peuvent seulement découvrir son cadavre.

Comment faire progresser l'histoire

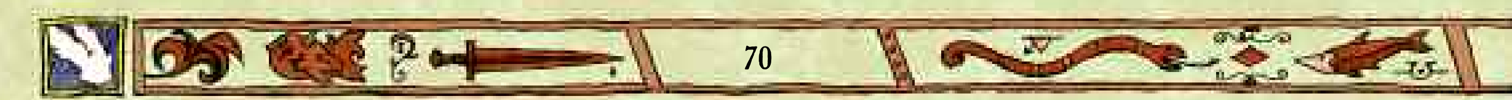
Au début du sixième jour, les personnages devraient commencer à avoir une idée assez claire de la personne qui se cache derrière les crimes. Mais quant à les faire endosser par Rolf Vogt, c'est une autre affaire. Il est difficile à retrouver dans cette cité et il est habile à dissimuler sa piste. Cependant, ils auront une bonne occasion de l'attraper au bal masqué.

Si les PJ jouent de malchance, vous pouvez utiliser cette rencontre additionnelle lors de la quatrième journée, pour les mettre sur la piste.

La courante

Comme si les enlèvements et les terribles meurtres ne suffisaient pas, on commence à entendre parler d'une peste dans les Taudis. Les gens se plaignent de maux de ventre, accompagnés de vomissements et de diarrhées impressionnantes. Comme la peste a frappé la ville à de nombreuses reprises dans le passé, les gens sont terrifiés à l'idée qu'une nouvelle catastrophe s'abatte sur Nuln. Heureusement, pour le moment, les manifestations de ce mal se limitent à un périmètre bien précis dans la cité.

Il est fort probable que les PJ ne seront pas impliqués dans ces événements annexes, mais si l'un des personnages achète l'un des pâtés à la viande du *Retour du Flibustier*, celui-ci aura un petit accès d'indigestion. C'est Hans qui se trouve à l'origine de toutes ces maladies, car il débite les restes des victimes de Rolf pour les revendre sous forme de pâtés bon marché.



Si les PJ ont du mal à faire endosser ses crimes à Rolf ou s'ils ne parviennent pas aux bonnes conclusions en ce qui concerne Rolf et l'épée, en ne devinant pas que c'est lui qui a acheté l'arme de Gerlach Baer, vous pouvez utiliser ce rebondissement pour établir un lien entre Rolf et les meurtres.

Les PJ devraient être capables de trouver très rapidement la source de la maladie. Toutes les victimes vivent dans un secteur qui couvre quelques rues au voisinage immédiat du *Retour du Flibustier*. Il est facile d'interroger les malades tandis qu'ils sont accroupis sur des pots de chambres de location dans les ruelles avoisinantes, et la réussite d'un **test de Charisme Facile (+20%)** permet de découvrir quel genre de nourriture ces gens ont consommé. Après avoir parlé avec trois ou quatre de ces infortunés, il sera facile de remarquer qu'ils tous ont quelque chose en commun : ils ont mangé des pâtés qu'ils ont achetés à Hans. Cependant, retrouver Hans est une tout autre affaire. Celui-ci n'est pas un imbécile et il a bien compris que les gens tombaient malades à cause de ses abominables pâtés. Lorsque la rumeur commence à se répandre au sujet de la maladie, il décide d'arrêter les frais et de quitter la ville.

Il passe la matinée du cinquième jour à vendre ses pâtés au coin de l'avenue des Relents et de la promenade du Boiteux, deux rues tortueuses aux environs du *Flibustier*. Après le déjeuner, il retourne à la taverne et passe par la ruelle de derrière dans l'intention de récupérer son argent avant de s'enfuir discrètement. Les personnages n'auront besoin que de **tests de Filature Assez facile (+10%)** pour le suivre, car il est terriblement préoccupé par les craintes qu'il éprouve à l'idée d'être capturé et emprisonné. Il rassemble ses affaires en 15 minutes à peu près, ressort de la cave et se dirige droit vers la porte Ouest. S'il remarque qu'il est suivi ou si les PJ l'interpellent, il fuit ventre à terre dans les rues en faisant tomber des caisses derrière lui, en se faufilant entre les passants et en chamboulant tout sur son passage (cf. le profil de Hans page 33 et l'encart **Déplacements dans la cité et poursuites dans les rues**, page 18).

Si Hans réussit à s'échapper, il disparaît pour de bon… ou tout au moins jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser de nouveau. Dans le cas contraire, si les PJ le rattrapent, il s'effondre en larmes en demandant pardon pour ses péchés. Il implore leur pitié et les supplie de le laisser s'en aller. S'ils refusent, il se met à hurler en disant : « Il m'attrapera et lorsqu'il aura mis la main sur moi… il prendra son temps ! » Les personnages peuvent arriver à le calmer s'ils l'entraînent dans un endroit tranquille, où ils pourront discuter. Autrement, Hans continue à hurler et à se lamenter sur son sort jusqu'à ce que le guet arrive, en 1d10 rounds.

Il est possible d'apaiser Hans au moyen d'un **test de Charisme Assez difficile (–10%),** mais seulement dans un endroit à l'écart de la rue. Dans ce cas, il dit tout ce qu'il sait aux personnages : il travaillait pour Rolf Vogt et ensemble, ils tuaient des gens dans la rue, puis ils ramenaient leurs cadavres au *Retour du Flibustier*. Toutefois, Hans ne leur dit pas dans quel but car il ne le sait pas lui-même. Il raconte qu'il a vu une femme qui travaillait pour Rolf, mais il ne connaît pas son nom.

Avec l'histoire que leur raconte Hans, les PJ en savent assez pour faire condamner Rolf à mort. Mais le véritable problème est de trouver le jeune Vogt et de convaincre la comtesse et les membres de l'élite de croire aux histoires d'un individu qui vend des pâtés faits de chair humaine. Pour compliquer encore les choses, Rolf est un héros de guerre et un respectable citoyen. Lorsque les PJ le ramèneront aux autorités, s'ils y parviennent, on écoutera son histoire et il sera pendu le jour suivant.

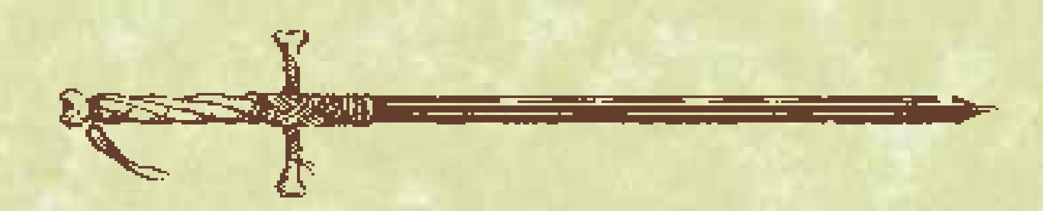
Les PJ pourraient aussi désirer inspecter la cave où Hans préparait les corps. Suivant la description de la page 60, la trappe est fermée par



un gros cadenas. S'ils en viennent à bout, ils ne trouvent rien de suspect dans la cave, à moins de découvrir la porte secrète par un moyen ou un autre. Dans ce cas, ils pénètrent dans une salle horrible… mais vide. Lorsqu'elle a vu que Hans avait emporté ses affaires, Gretyl s'est emparée de l'Abomination et s'est enfuie pour se cacher à l'étage, de peur de décevoir Rolf. Plus tard, elle aidera Rolf à transporter l'Abomination et ils l'emmèneront sur l'autre berge du fleuve pour la cacher dans une usine désaffectée sur l'Industrielplatz. Enfin, Rolf est très prudent. Il surveille si on ne l'espionne pas. De ce fait, il ne tombera pas dans un piège grossier. Environ six heures après la capture de Hans, si elle a lieu, Gretyl retrouve son maître, lui explique ce qui s'est passé et lui recommande de ne pas retourner à l'auberge. De cette façon, même si les personnages trouvent « l'atelier », ils n'ont toujours aucune preuve formelle contre Rolf.

LA SINISTRE VÉRITÉ

Rolf Vogt a conclu un marché avec Hans : il lui fournit de la viande fraîche en échange de son aide pour capturer des nobles et les ramener au *Retour du Flibustier*. Hans, qui a toujours été un opportuniste et dont l'âme est aussi noire que vile, a tout de suite compris le profit qu'il pourrait retirer de cet approvisionnement régulier en viande et il a sauté sur l'occasion. Il a donc mélangé la chair des victimes de Rolf à sa mixture habituelle : des rebuts de viandes avariées et la chair des animaux qu'il parvient à capturer dans la cité. C'est ce qui a donné à ses pâtés ce goût si particulier ainsi que leurs malencontreux effets secondaires.





– CHAPITRE VI –
LE CANON ET LES DESSOUS DE NULN

Alors même que Rolf Vogt kidnappe des nobles et des marchands dans les rues de la cité, Randolf Vogt, son père, sabote les munitions du *Magnus* afin de provoquer une catastrophe lors de son premier tir. Instruit dans les sciences et les mathématiques appliquées aux machines de guerre (il a étudié au collège d'Ingénierie), Randolf Vogt se déguise en ouvrier, modifie les plans, endommage des pièces et fait tout ce qu'il peut pour s'assurer que le prochain essai du canon tournera mal, mais pas d'une façon susceptible de blesser quelqu'un ; au moins, pas quelqu'un d'important. Il espère que la démonstration prévue devant toute l'aristocratie de l'Empire sera un fiasco, ce qui embarrasserait terriblement la comtesse et la forcerait à renvoyer le parvenu qui a obtenu le poste de maréchal pour le lui confier à nouveau, à lui Randolf.

COMMENT AMORCER LE PIÈGE

À mesure que la semaine de la Poudre Noire avance, les PJ devraient se trouver de plus en plus empêtrés dans les méandres d'une enquête complexe dans laquelle se juxtaposent des disparitions de nobles, des épées de cérémonie et la quête de la troisième entité. Toutefois, ils devraient également commencer à sentir que quelque chose ne tourne par rond dans la préparation de l'événement qui doit constituer le point culminant de la semaine de festival. Voici quelques suggestions qui vous aideront à les orienter vers le complot de Randolf et, pour finir, à les entraîner dans les égouts. Tout ceci constitue un excellent stratagème pour les ralentir afin qu'ils ne démasquent pas trop tôt le véritable coupable.

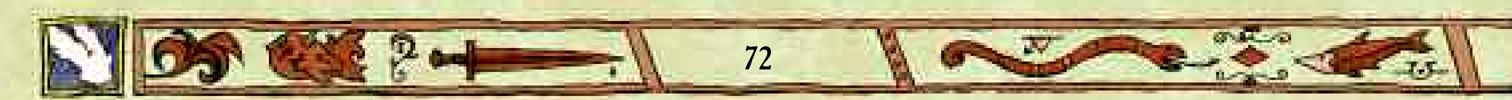
Une perte désastreuse

Si Gabrielle Marsner est assassinée, il est fort probable que les PJ auront perdu le seul moyen dont ils disposaient pour anéantir le calice de fureur ardente, ce qui réduit par conséquent tous leurs efforts à néant. Mais s'ils se donnent la peine de chercher un peu, ils pourraient découvrir un mince espoir. S'ils réussissent un **test de Commérage Assez difficile (–10%)** dans les Taudis, des racontars leur parviendront aux oreilles au sujet d'un effrayant sorcier qui vivrait dans les égouts et qui ne sortirait que la nuit. Un degré de réussite permet également d'apprendre que ce sorcier serait un nécromancien et, avec 2 degrés de réussite au moins, qu'il a la réputation de posséder toutes sortes d'objets magiques très bizarres.

Des plans cachés



Si les PJ ont visité la maison de Vogt dans l'Altestadt (cf. le **Chapitre V : Investigations**), ils ont peut-être découvert les plans du nouveau canon et ils ont peut-être compris qu'il s'agit en fait d'un projet de sabotage. Ceci devrait être suffisant pour que les personnages s'intéressent à Vogt senior, au moins pour un moment. Mais si l'on considère qu'ils ont obtenu ces preuves en s'introduisant par effraction dans la maison de Vogt, ils vont devoir trouver d'autres preuves s'ils veulent le faire inculper.



Gare aux mutants!

Dès le premier jour de la semaine de la Poudre Noire, il y a eu de nombreux signes d'activités mutantes, y compris plusieurs attaques contre les quartiers les plus pauvres de Nuln. Ces agressions ont fait naître un sentiment général de peur dans les Taudis et des troupes d'émeutiers ont commencé à s'empoigner avec les hommes du guet. Selon les bruits qui courent, les mutants viennent d'un endroit que l'on appelle le Dédale.

On les a vus

À partir du second jour, des dockers de la rive nord signalent avoir aperçu des individus suspects près des grilles des bouches d'égouts qui déversent les détritus dans le fleuve. Les personnages peuvent en entendre parler s'ils réussissent un **test de Commérage** ou s'ils restent en contact avec le capitaine de l'*Empereur Wilhelm*.

Des intrus

Après plusieurs jours d'investigations, les PJ doivent commencer à être assez connus dans la ville. Comme les hommes du guet ont déjà les mains bien occupées, entre les Taudis en pleine ébullition et les mutants qui s'agitent dans les égouts, les gens se tournent vers des organisations privées pour leur protection. Le cinquième jour, un ingénieur de l'usine où le nouveau canon est en train de subir ses derniers réglages de précision aborde les personnages pour leur faire par de ses inquiétudes. Il soupçonne quelque chose car il se produit des événements étranges à l'atelier. Il leur raconte qu'à plusieurs reprises, il a trouvé des indices qui laissent penser que quelqu'un trafique le canon. Pour essayer de prendre le coupable sur le fait, il s'est rendu sur le site un matin très tôt, bien avant l'aube, et il a vu plusieurs silhouettes encapuchonnées qui se glissaient dans l'usine. Lorsqu'il les a interpellés, les individus se sont dispersés et se sont enfuis. Il a fouillé partout et n'a rien trouvé d'autre qu'une bouche d'égout ouverte avec un lambeau de tissu crasseux accroché au couvercle. Il demande aux PJ d'enquêter dans l'usine afin de protéger le canon.

En vérité, cet ingénieur travaille pour Randolf Vogt, qui s'inquiète des actions des personnages, à la fois contre lui-même et contre son fils (bien qu'il ne puisse s'imaginer pourquoi les PJ pourraient lui en vouloir). Randolf pense qu'ils pourraient être sur le point de découvrir ses machinations. Pour éliminer cette menace, il a engagé une bande de brutes pour descendre dans les égouts et y tendre un piège aux PJ, en espérant les réduire au silence pour de bon. Voyez **Le Refuge** pour plus de détails.

LIEUX REMARQUABLES

Si les PJ commencent à enquêter sur les intrigues liées au canon ou qu'ils se lancent sur la piste des mutants après avoir entendu parler de ceux qui inquiètent les citoyens des Taudis et les incitent à se révolter, ils vont probablement explorer un certain nombre d'endroits bien particuliers.

Le Dédale

C'est un labyrinthe de ruelles tortueuses et c'est aussi le secteur le plus désespérant de Nuln. Les bâtiments y sont délabrés et affaissés, à deux doigts de l'effondrement total, on y piétine dans les ordures et les excréments, les égouts sont à ciel ouvert et on y croise un bon nombre de cadavres abandonnés là où ils sont tombés. Cet endroit est à peine tolérable pour la plupart des gens. Seuls les plus pauvres et les plus malades des Nulners habitent ici.

Il est facile de trouver ce quartier ; en fait, c'est un secteur des Taudis et les gens du quartier peuvent facilement indiquer le chemin aux PJ, mais toujours en les mettant en garde. Il n'est pas facile d'explorer le Dédale car on s'y perd facilement et ceux qui se perdent ici rencontrent souvent une mort prématurée. À l'intérieur, les ruelles ressemblent plus à des tunnels qu'à des rues car les bâtiments surplombent les passages, empêchant les piétons de voir le ciel et obscurcissant les venelles quelle que soit l'heure du jour. Des visages barbouillés de saleté scrutent les intrus dans les ombres et derrière les portes. Les gens de ce quartier sont peu accueillants, voire hostiles, et un bon nombre d'entre eux souffrent de troubles mentaux. Il n'est pas aussi facile de sortir du Dédale que d'y entrer. Toutes les 10 minutes, permettez aux personnages d'effectuer un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour voir s'ils arrivent à se repérer. S'ils échouent, ils doivent continuer à chercher pendant 10 minutes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient réussi leur test.

Dans toutes les cités du Vieux Monde, les mutants se réfugient dans des quartiers similaires pour échapper à l'œil impitoyable des prêtres et des répurgateurs. Il n'est pas surprenant que la corruption du Chaos soit très présente ici. Les maladies sont également endémiques dans ces quartiers et il est parfois difficile de distinguer ceux qui ont été dénaturés par les Puissances de la Ruine de ceux qui ont été rongés par la peste. Le Dédale abrite également toutes sortes de criminels, d'exilés et de praticiens des arts ténébreux. Si vous cherchez quelque chose d'illégal ou simplement de totalement pervers, vous avez de grandes chances de le trouver ici.

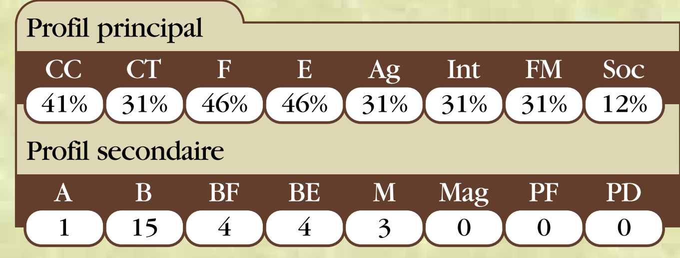

Ruelles typiques du Dédale




Enquêter dans ce quartier

Les PJ qui veulent fureter dans ces parages auront probablement beaucoup de mal à parvenir à leurs fins. Les gens du coin ne sont pas causants, que ce soit par malveillance ou par peur, et ne veulent rien avoir à faire avec des étrangers outrecuidants. On voit partout des signes de la présence des mutants, mais ceux-ci sont difficiles à différencier des quelques skavens qui restent à Nuln ou des créatures plus sinistres encore qui revendiquent ce territoire. En bref, le Dédale n'a pas grand-chose à offrir aux aventuriers. Cependant, leur présence ne peut manquer d'attirer l'attention. Pour chaque tranche de 10 minutes passées dans le Dédale, les PJ ont 30% de chances de rencontrer les Fils de l'Œil, une bande de mutants extrêmement brutaux qui dominent les autres gangs du quartier. Une bande se compose d'une brute mutante et de deux mutants, plus un mutant supplémentaire par membre du groupe de PJ. Ces malfaiteurs semblent surgir des monceaux d'ordures environnants. Tout PJ ayant manqué un **test de Perception Assez difficile (–10%)** est pris par surprise.

~ BRUTE MUTANTE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	31%	46%	46%	31%	31%	31%	12%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	3	0	0	0

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Frénésie, Fuite
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : aspect bestial, court sur pattes, soif de sang et ventouses (bonus de +20% aux tests d'Escalade)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (un fémur humain encore partiellement couvert de chair en putréfaction)
Dotations : 1d10 co

Cette infâme créature a des jambes minuscules et l'apparence d'un démon. Sa peau est couverte d'étranges ventouses qu'elle utilise pour avancer en laissant une traînée glaireuse dans son sillage.

~ MUTANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Fuite
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : les descriptions suivantes sont données pour un groupe de six mutants ; si vous avez besoin d'un plus grand nombre d'adversaires à opposer à un groupe de PJ plus nombreux, veuillez consulter *WJDR*, page 228, ou *Le Bestiaire du Vieux Monde*, page 103. Les mutants décrits ici possèdent les mutations suivantes :
• **Mutant n°1 :** fourrure (uniquement esthétique), griffes (confère le talent Armes naturelles) et puanteur (Sociabilité 17%, les adversaires se trouvant dans un rayon de 2 mètres subissent un malus de –5% en CC)
• **Mutant n°2 :** jambes d'animal (Mouvement 5), museau (confère la compétence Pistage), peau coriace (Endurance 41% ; bonus d'Endurance 4) et queue (Agilité 37%)
• **Mutant n°3 :** peau rouge (uniquement esthétique)
• **Mutant n°4 :** fourrure épaisse (1 point d'Armure sur toutes les localisations)
• **Mutant n°5 :** museau (confère la compétence Pistage)
• **Mutant n°6 :** bras tentaculaire (+10% aux tests de prise) et cornes (BF–1)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (massue et hachettes)
Dotations : haillons

Ces hommes et ces femmes effrayants paraissent à peine humains tant leur chair a été imprégnée de la souillure du Chaos.

Développement

Les mutants combattent jusqu'à ce que leur chef, la Brute, soit tombé ou jusqu'à ce que la moitié des monstres aient été tués. Si les PJ parviennent à en capturer un vivant, ils pourront peut-être lui extorquer quelques renseignements. Pour cela, ils doivent réussir **un test d'Intimidation** ou **de Torture Difficile (–20%)**. Le type de renseignements glanés dépend des degrés de réussite obtenus.

RÉSULTATS DE L'INTIMIDATION D'UN MUTANT

Degré de réussite	Nature de l'information
Réussite simple	Ce mutant fait partie d'un gang redouté, les Fils de l'Œil, et ce sont eux qui font la loi dans le Dédale.
Un degré	Il y en a des quantités comme eux dans le Dédale et sous la cité.
Deux degrés	En vérité, ils sont tous au service d'un grand homme qui gouverne le Marché de Nuit.
Trois degrés	Les mutants préparent une attaque prévue pour le dernier jour de la semaine de la Poudre Noire.

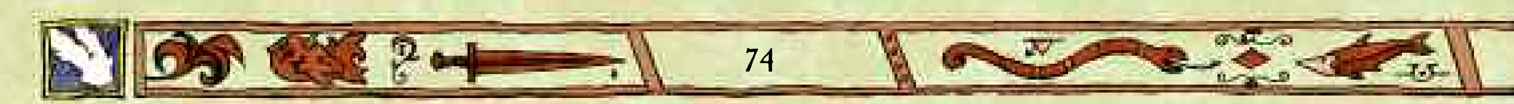
En aucun cas le mutant capturé ne conduira les PJ jusqu'au Marché de Nuit. Les menaces de mort n'ont aucun effet sur un tel être. Si les personnages informent le guet de l'attaque imminente, ils seront reçus avec la plus grande incrédulité et on leur expliquera que les histoires qui courent au sujet du Marché de Nuit ne sont rien de plus que des contes pour enfants. Même si les PJ rapportent leurs découvertes à un officier de haut rang (ils n'ont aucune chance de parvenir jusqu'à la comtesse) les membres du guet ne feront rien, peut-être parce que l'un de leurs commandants (ou plusieurs) est en fait un cultiste clandestin…

Les docks



Depuis les docks, on voit très bien les bouches d'égouts grillagées qui déversent les ordures de la ville dans le Reik. Bien qu'elles soient toutes pourvues de barreaux, une petite créature peut parfaitement se glisser au travers pour pénétrer dans le réseau d'égouts de la ville. Sur l'invitation de la comtesse, des personnalités de l'Empire tout entier sont venues assister au baptême de la nouvelle arme destinée à améliorer les défenses de la ville. Les docks ont connu une activité beaucoup plus importante que la normale et le fleuve fourmille de navires. Il y en a tellement que l'on pourrait presque traverser le fleuve en sautant de pont en pont. Avec toute cette agitation, peu de gens prêtent attention aux petits détails tels que les allées et venues des créatures qui se tapissent sous la cité.

Lors de leurs différentes enquêtes, les PJ pourraient entendre parler des choses qui s'introduisent dans la cité en passant par le fleuve. Vous pouvez leur glisser cet indice à n'importe quel moment à partir du deuxième jour. En posant quelques questions, ils peuvent apprendre que certains dockers ont aperçu d'étranges allées et



venues au cœur de la nuit, au niveau des grilles des déversoirs. Si les personnages décident de s'y intéresser de plus près, ils peuvent aller interroger les dockers pour découvrir que la nuit précédente l'un des ouvriers a vu quelque chose d'étrange près de l'un des déversoirs. Une silhouette vêtue d'un manteau à capuchon a enlevé quelques-uns des barreaux et s'est introduite dans l'ouverture. Un instant plus tard, la créature a pointé le bout de son museau bestial pour vérifier qu'il n'y avait pas eu de témoins, puis elle a remis les barreaux en place pour dissimuler toute trace de son passage.

Accompagné de quelques collègues, l'homme est allé examiner la grille d'un peu plus près et, en effet, ils ont découvert que les barreaux ont bien été sciés, mais aucun d'eux n'a été assez fou pour pénétrer dans le conduit. Ils ont rapporté l'incident au guet qui a envoyé une patrouille d'égoutiers inspecter le conduit ce matin même. Aucun des égoutiers n'est encore ressorti.

En inspectant la grille, les PJ voient que quatre des six barreaux ont bien été sciés. Un **test de Fouille** réussi permet de se rendre compte que les barreaux ont été coupés à l'aide d'une scie ou d'une lime. Après quelques instants, faites effectuer un **test de Perception Facile (+20%)** aux PJ ; ceux qui le réussissent notent que l'eau qui s'écoule lentement de la canalisation rougit soudain et, un petit moment plus tard, ils voient arriver un bras arraché.

S'ils le désirent, les PJ peuvent entrer dans les égouts de Nuln. Dans ce cas, voyez **Les égouts**, ci-dessous.

Les forges de Nuln

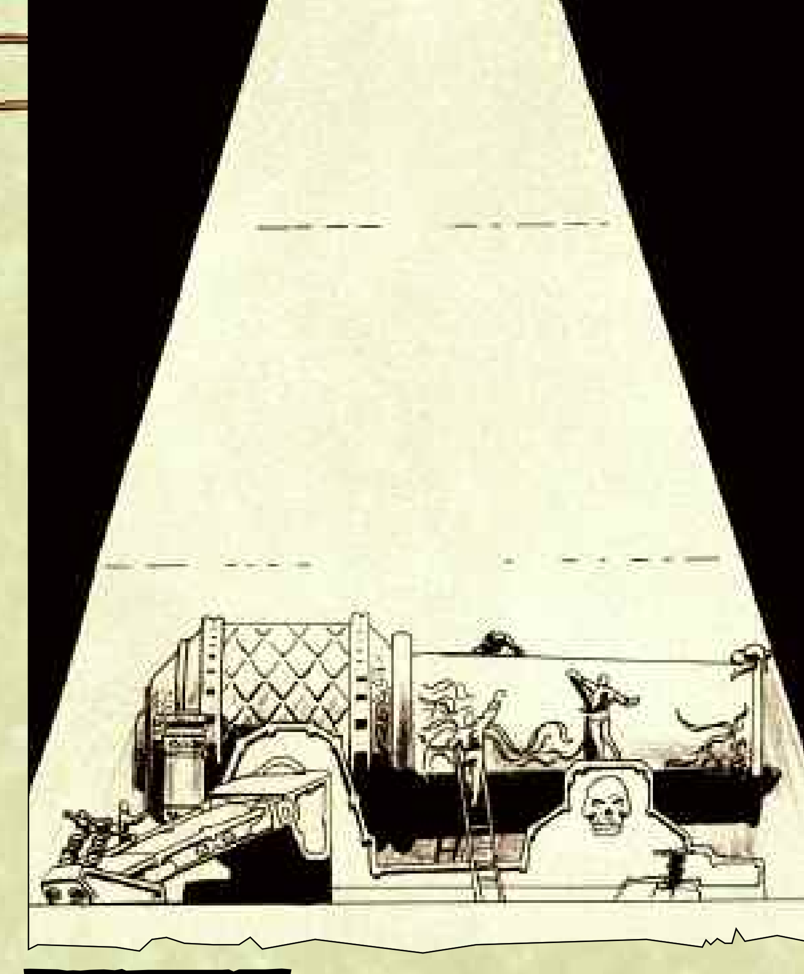
Si les PJ enquêtent sur la possibilité d'un sabotage, ils voudront peut-être aller voir le canon. On ne les autorisera à entrer au collège d'Ingénierie sous aucun prétexte. S'ils essayent de s'y introduire en tapinois, les gardes sont assez nombreux pour s'occuper des indésirables, ce qui se soldera sans doute par de petites vacances au frais dans le Donjon de Fer pour ceux qui voudraient tenter l'aventure. Dans tous les cas, le canon ne se trouve pas ici. En réalité il est enfermé dans un entrepôt très ordinaire, sur l'Industrielplatz. Il leur faudrait des semaines pour fouiller tous ces entrepôts, mais si l'ingénieur les a contactés, il les conduira au bon endroit.

L'entrepôt est un vaste bâtiment vide qui couvre deux ou trois pâtés de maisons. C'est une construction de pierre et de bois avec d'immenses verrières qui peuvent s'ouvrir pour la ventilation tout le long de la toiture. Il ne contient rien d'autre que le canon et on peut y voir une douzaine d'ouvriers occupés à le polir et à mettre la dernière main aux préparations avant le baptême. Randolf Vogt se dissimule parmi eux et il observe les personnages tout en travaillant.

Le canon est gigantesque, très long et monté sur un châssis de bois. Même s'il est beaucoup plus grand que la normale, il semble de conception tout à fait classique. Si on le lui demande, l'ingénieur explique que, bien que la portée de cette arme soit bien supérieure à celle de toutes les autres, ce sont ses munitions qui constituent la véritable innovation. Au lieu de boulets de canon en fer normaux, ces munitions sont conçues pour exploser à l'impact et répandre une pluie d'éclats de métal et une dévastation incandescente sur un large périmètre. L'ingénieur assure aux PJ que les tentatives de sabotage étaient insignifiantes et qu'elles ne risquaient pas de mettre l'arme ou qui que ce soit en danger.

À l'intérieur, l'ingénieur amène les personnages devant une grosse bouche d'évacuation encastrée dans le sol. L'homme ajoute qu'il y en a au moins trois autres semblables dans l'entrepôt, mais que la dernière fois qu'il les a vérifiées, elles étaient toutes solidement fermées. C'est la seule qui paraît avoir été forcée. La grille est toujours descellée et posée de guingois sur son châssis. L'ingénieur montre le morceau de tissu qu'il a trouvé aux personnages. C'est un lambeau de toile rougeâtre, probablement taché de rouille, qui dégage un puissant remugle animal.

S'ils le désirent, les PJ peuvent soulever le couvercle de la bouche et entrer dans les égouts par cette voie. S'ils décident de monter la garde dans l'entrepôt, ils perdent leur temps car il n'y aura pas de nouvelle intrusion.



Les égouts

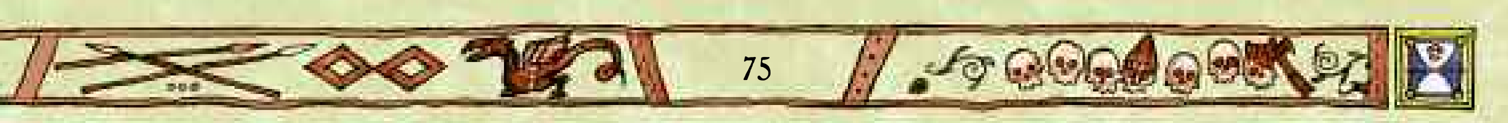
À l'origine, les égouts de Nuln ont été construits par des exilés nains et ce sont les plus beaux de l'Empire. Chaque tunnel ressemble plus à un ouvrage d'art qu'à un tuyau destiné à charrier des ordures jusqu'au fleuve. Les parois sont en pierres de taille et les détails, tels que les arches, les colonnes, les bossages et les arcs-boutants, créés dans un but pratique mais également ornemental, ont été ouvragés de manière à rappeler les grandes salles des forteresses perdues des nains. Au cours des siècles écoulés depuis, Nuln s'est agrandie, a été ravagée puis reconstruite, de telle manière que de nombreuses canalisations ont été réparées et prolongées par des humains qui n'étaient pas animés du même désir d'embellir cet endroit que les nains.

D'une manière générale, on peut distinguer trois sortes de tunnels. Les galeries principales sont de larges couloirs qui charrient la plus grande partie des eaux usées et des ordures vers le fleuve. Elles font trois à cinq mètres de large et autant de haut, avec des trottoirs ménagés de chaque côté d'un profond canal pour permettre aux ouvriers et aux gardes de s'y déplacer sans trop se salir les bottes. Les galeries secondaires amènent les détritus des différents quartiers vers les galeries principales. Elles sont un peu moins larges, deux à quatre mètres en général, et ne possèdent qu'un seul trottoir permettant de s'y déplacer.

En plus de ces tunnels, il y a de grandes salles, que l'on appelle des collecteurs, aux intersections des canalisations principales. Les ordures apportées par les canalisations secondaires s'accumulent dans ces salles, d'où elles sont entraînées vers le Reik par le courant des canalisations principales. Comme la Cathédrale (cf. page 19), ces collecteurs sont des endroits stupéfiants. Des statues posent un regard de pierre sur les honteux secrets de la cité qui défilent à leurs pieds et des gargouilles aux masques grimaçants examinent les lieux, accrochées aux clés de voûte sculptées à l'intersection des arches. Les passages sont reliés entre eux par de beaux ponts qui enjambent les rivières de fange qui s'écoulent en tournoyant lentement.

Rencontres dans les égouts

Ces égouts sont absolument splendides, ce sont de véritables œuvres d'art, mais ils représentent également un danger majeur pour Nuln.



Le Refuge

Le réseau des égouts de Nuln

La taille des canalisations peut permettre à un grand nombre d'envahisseurs de s'y déplacer rapidement et, à cause de la possibilité d'y accéder par le fleuve, toutes sortes de choses abominables se dissimulent dans les ténèbres des tunnels. Pour lutter contre les dangers qui se cachent sous les pavés des rues, le guet de Nuln a créé un corps de miliciens bien particuliers, entraînés à se déplacer dans les tunnels et à éliminer tout ce qu'ils y trouvent. Leurs rangs ont terriblement diminué à la suite de l'attaque des skavens et ils commencent tout juste à retrouver des effectifs suffisants pour patrouiller jusque dans les secteurs les plus éloignés. Pendant leur exploration des égouts, les PJ vont probablement affronter de nombreux dangers. Vous pouvez ajouter des rencontres dans les lieux particuliers qu'ils visiteront, pour ajouter à la tension ou pour leur offrir quelques défis supplémentaires.

Alliés et ennemis

Comme nous l'avons déjà mentionné, de nombreuses créatures dangereuses vivent dans les profondeurs du réseau d'égouts de Nuln. Voici quelques exemples de ce que les PJ ont de grandes chances de rencontrer en explorant le sous-sol. Consultez *WJDR* et *Le Bestiaire du Vieux Monde* pour les profils de ces créatures.

• **Goules (1d10/2) :** parmi les horreurs qui rôdent dans le sous-sol de Nuln, il en est peu qui soient aussi terrifiantes que les goules mangeuses d'hommes. Ces monstres s'attaquent aux faibles et à ceux qui se perdent et dévorent lentement la chair de leurs victimes tandis que celles-ci hurlent des supplications.

• **Rats géants (2d10) :** les rats géants sont un désagrément dans toutes les régions de l'Empire. Toutefois, à Nuln, ils sont intrépides, audacieux et ils grouillent absolument partout.

• **Mutants (1d10) :** de nombreux mutants vivent dans le Dédale, mais certains d'entre eux sont si effroyables qu'ils sont fuis même de leurs semblables. Des bandes d'individus contrefaits et corrompus arpentent les tunnels obscurs à la recherche de rats ou de personnes à dévorer.

• **Gobelins de la nuit (1d10) :** les égouts de Nuln sont infestés de ces misérables créatures qui ont probablement constitué une colonie quelque part à l'écart des circuits habituels des patrouilles d'égoutiers. Bien que les autorités aient pris des mesures afin de débusquer ces vermines et en aient massacré des centaines, ils persistent à revenir.

• **Guerriers des clans skavens (1d10 + 2) :** Nuln est parvenue à éviter la catastrophe en mettant les skavens en fuite, mais un grand nombre de ces créatures hantent encore les tunnels et continuent à ourdir des complots diaboliques dans le but d'anéantir les humains qu'ils haïssent. On murmure que certains chefs de meute s'y cacheraient encore pour élever des rats-ogres afin de leur faire accomplir une tâche inconnue dans les profondeurs.

Des découvertes étranges

Les plus sinistres secrets des villes se cachent toujours dans leurs égouts et Nuln ne fait pas exception à cette règle, particulièrement si l'on songe à sa longue histoire de lutte contre les peaux-vertes, les skavens et autres monstres. En pataugeant dans ces eaux bourbeuses des égouts, les PJ pourront occasionnellement trouver des objets bizarres, voire dangereux.

Trouvailles dans les égouts

1d100	Objets trouvés
01-10	Un globe de vent toxique skaven (toutefois il n'est plus opérationnel ; les toxines se sont évaporées depuis longtemps)
11-20	Une répugnante masse de matières organiques
21-30	Une roue de char à vapeur
31-40	Une tête coupée dont le crâne a été ouvert et vidé de sa cervelle
41-50	Une bourse contenant 1d10 s
51-60	Un symbole religieux brisé
61-70	Une main coupée serrant un porte-bonheur
71-80	Un animal mort
81-90	Une épée, une dague ou une hache ensanglantée
91-100	Un assortiment de vêtements





RENCONTRES PROGRAMMÉES

En plus des rencontres aléatoires auxquelles les PJ pourraient se trouver confrontés, ils ont également deux zones bien particulières à explorer. Le premier de ces deux secteurs, le Refuge est indiqué sur le plan du réseau d'égouts et c'est là que se dissimule le sinistre repaire du nécromancien Cohl. Le second site (qui est plutôt une localisation type, en vérité) est le Chancre des Rêves Innommables et vous pouvez le situer comme vous le désirez dans les égouts.

Le Refuge

Il y a bien des années, Nuln était aux mains de puissantes familles mafieuses comme les tristement célèbres Schatzhenheimer, les Valantina et les Huyderman. Ces familles s'étaient installées dans une série de caves et de tunnels reliés qui constituaient un ensemble connu sous le nom de Refuge. Mais après une période d'affrontements brutaux et de traîtrises, ces familles se retournèrent les unes contre les autres et finirent par anéantir leurs entreprises. Depuis, de nouveaux criminels se sont installés dans ces anciennes cachettes et en ont fait leur territoire.

Si les PJ entrent dans les égouts à la suite des découvertes qu'ils ont faites dans l'entrepôt (cf. **Des intrus**, page 73), un **test de Fouille Facile (+20%)** leur suffira pour trouver des traces dans la couche de boue qui recouvre l'accotement juste en dessous de la bouche d'évacuation. Il est possible de suivre ces traces grâce à un **test de Pistage Assez facile (+10%)**. Randolf Vogt a engagé une bande d'hommes de main et ceux-ci ont laissé une piste bien visible dans l'intention d'attirer les PJ dans l'une des anciennes bases des Valantina, où ils avaient l'intention de leur tendre une embuscade. Les brigands n'avaient jamais pénétré dans cet endroit auparavant, mais l'un d'eux possédait une vieille carte retrouvée dans les affaires de son grand-père, employé comme garde par la famille Valantina dans sa jeunesse. Quand ils ont fracturé la porte délabrée de la base, les coupe-jarrets ont découvert que l'endroit n'était pas aussi vide qu'ils le pensaient.

À l'époque où les Valantina ont quitté cet endroit pour aller s'installer dans un autre quartier de la cité, un nécromancien pervers du nom de Cohl s'est enfui dans les égouts après avoir assassiné tous les membres de sa famille et les avoir transformés en zombies et il s'est installé là. Cohl n'a pas été ravi de voir arriver des visiteurs et il a massacré les intrus grâce à sa magie noire. Toutefois, il ne s'est pas contenté de les tuer. Il les a relevés pour en faire ses serviteurs et ses gardes contre de nouvelles intrusions.

Les PJ ne devraient pas mettre très longtemps à localiser l'ancien quartier général des Valantina, quelques heures tout au plus. Lorsqu'ils s'en approchent, permettez-leur d'effectuer quelques **tests de Perception Difficiles (–20%)** afin d'entendre les zombies qui traînent les pieds dans la **pièce n°2**.

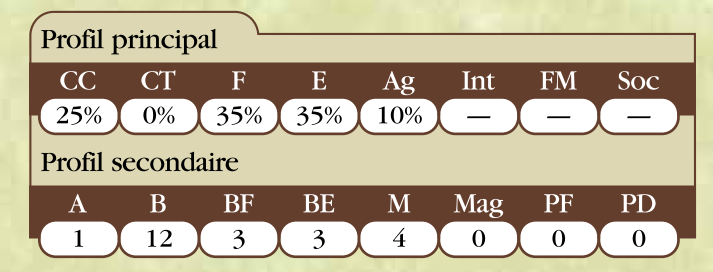
1. Entrée

La piste mène à une ouverture creusée dans la paroi du tunnel, qui donne sur un corridor de 10 mètres de long à peu près, se terminant sur une porte. Sur les derniers mètres avant la porte, le sol, les murs et le plafond sont gluants de sang. Quelques gouttelettes de sang tombent encore des éclaboussures les plus importantes du plafond. Quelques rats bruns bien dodus, qui grignotaient des morceaux de chair éparpillés sur le sol, se dispersent à la lumière. La porte est ancienne et souillée de sang. Il n'y a rien de plus ici.

2. Ancienne salle de garde

La porte donne accès à un petit couloir qui se termine par une autre porte. Celle-ci s'ouvre sur une salle obscure. Il y a des appliques dépourvues de bougies vissées au mur et un tas d'ordure dans le coin nord-ouest. Trois zombies, qui sont les restes animés des hommes de main de Vogt, tournent en rond sans aucun but. Ils attaquent dès qu'ils entendent ou voient les intrus.

~ ZOMBIES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

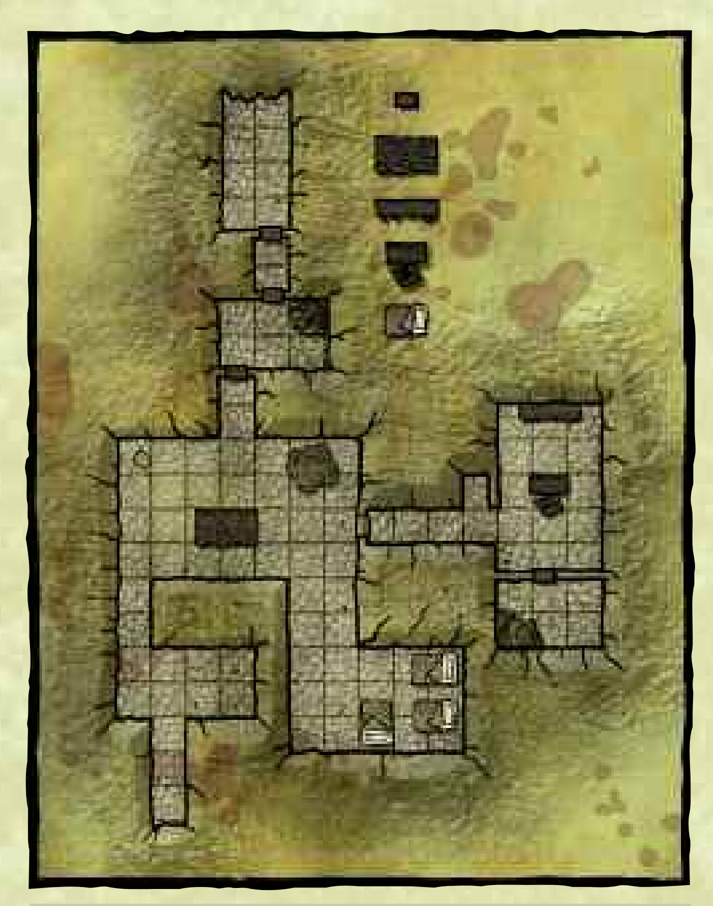
Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
Dénué de conscience : les zombies ne peuvent entreprendre (ou rater) de test basé sur l'Intelligence, la Force Mentale ou la Sociabilité.
Lent : les zombies ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : 1d10 s chacun

On voit bien que ces hommes sont des morts-vivants à leur visage blafard, à leur bouche béante et à leurs yeux vitreux, ainsi qu'à leurs terribles blessures.

Développement

En 2 rounds, les bruits du combat attirent quatre autres zombies qui se trouvent dans la **Pièce n°3**. Cohl lui-même arrive en 4 rounds et commence par exiger une explication au sujet de cette intrusion. Il n'attaque que si les PJ attaquent les premiers.





3. Laboratoire

Une dizaine de lanternes suspendues au plafond éclairent le décor macabre de cette grande pièce d'une lumière verte qui révèle les horreurs qui s'y trouvent. C'est ici que Cohl conduit ses expériences nécromantiques. Il y a une table sur laquelle est attaché un zombie démembré dont les différentes parties se contractent convulsivement et dont la bouche s'ouvre et se ferme stupidement. Cloués sur le mur à hauteur d'homme, un assortiment de mains, de langues, de visages, de pieds et de divers organes frémissent et tressautent en une grotesque parodie de vie. En pénétrant dans cette pièce, les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de gagner 1 point de Folie. Quatre zombies supplémentaires errent ici d'un pas hésitant, à moins qu'ils ne se soient joints aux autres dans la **pièce n°2**. En cas de combat à cet endroit, Cohl arrive en 2 rounds pour voir ce qui se passe.

4. Salle de garde

Cette petite pièce est jonchée de vieux ossements. Une bonne centaine de crânes fixent les arrivants de leurs orbites vides. Un petit tunnel mène hors de cette pièce et rejoint une canalisation secondaire. Si son repaire est attaqué, Cohl se réfugie dans cette pièce et anime quelques squelettes afin de tenir les PJ à distance le temps de préparer ses sorts les plus dangereux.

~ SQUELETTES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience* : les squelettes ne peuvent entreprendre (ou rater) de test basé sur l'Intelligence, la Force Mentale ou la Sociabilité.
• *Lent* : les squelettes ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (gilet et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)

Les tas d'ossements blanchis se rassemblent sous l'effet d'une mortelle magie pour former des caricatures d'êtres vivants.

5. Dortoir

Au temps où cet endroit servait de repaire aux Valantina, les voleurs dormaient dans cette pièce. On peut encore y voir quelques matelas moisis et des vêtements abandonnés. Un **test de Fouille** réussi permet de découvrir 1d10 pa et 2d10 s. Il n'y a rien d'autre dans cette pièce.

6. Antichambre

Une vieille lanterne est pendue à un crochet fixé au plafond. Les murs sont décorés de trophées de chasse poussiéreux, d'enseignes volées et d'avis de recherche jaunis qui datent tous des précédents occupants des lieux. Un vieux secrétaire occupe une bonne partie de l'espace, mais il n'y a pas grand-chose d'autre à voir.

Si les PJ fouillent le secrétaire (au moyen d'un **test de Fouille**), ils retrouvent de vieux documents illisibles et 3 co.

7. Bureau

Cohl utilise cette longue pièce comme bureau. Il y a des tapis sur le sol et une bibliothèque pleine de parchemins, de grimoires et de toutes sortes de choses contre le mur du fond. Un candélabre portant six grosses chandelles noires est posé sur un bureau placé au centre de la pièce.

Cohl est pratiquement toujours dans cette pièce, plongé dans l'un ou l'autre des nouveaux livres qu'il a dérobés dans la bibliothèque d'un temple ou d'un sorcier. Il connaît les égouts comme sa poche et il se glisse à l'extérieur à la faveur de la nuit pour s'introduire furtivement dans les demeures et les bureaux de ses rivaux afin d'y voler des fournitures, des livres et tout ce qu'il désire.

La rencontre des PJ avec ce nécromancien ne doit pas obligatoirement se solder par un combat. Il sait ce qui se passe dans la ville au-dessus de sa tête et la dernière chose dont il ait envie est de voir apparaître une puissance rivale. Ils pense que les meurtres sont en train d'attirer l'attention sur lui car il a cru que les hommes de main étaient là pour le débusquer. Cohl réagit vivement à l'arrivée des intrus, mais si l'un des personnages tente de lui parler, il revient sur sa position, curieux de savoir ce que les PJ viennent faire là, s'ils n'ont pas l'intention de le détruire avec son œuvre.

~ COHL ~

Carrière : Maître sorcier (ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	36%	29%	32%	42%	67%	61%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	3	4	3	6	2



LE SCEPTRE DE SÉPARATION

Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : sépare une entité de l'objet qui l'emprisonne et la force à retourner dans les Royaumes du Chaos.
Histoire : lorsque Magnus repoussa les forces du Chaos vers les Désolations du Chaos, on retrouva un grand nombre d'objets étranges dans les ruines de la cité de Praag, entre autres un lourd sceptre de plomb orné d'étranges runes sinueuses. Les répurgateurs décrétèrent que tous les ustensiles trouvés dans cette ville étaient suspects et devaient être détruits, mais le Sceptre de Séparation fut épargné lorsqu'il entra accidentellement en contact avec un autre objet du Chaos : une épée possédée par un démon. Quand le sceptre toucha l'arme, l'épée émit un horrible hurlement suraigu et le démon qui y était enfermé s'enfuit sous la forme d'un nuage de cendres noires tourbillonnantes. Les prêtres qui servaient Magnus pensèrent qu'il s'agissait en fait d'un don de Sigmar dont le contact était capable de détruire les objets corrompus par le Chaos. Malgré ses doutes, Magnus leur permit de ramener l'objet à Nuln.
À Nuln, le sceptre fut oublié dans la liesse des célébrations de la récente victoire de l'Empire. Il fut déposé dans la crypte d'un temple, un peu de la même façon que le calice, et y resta pendant des générations jusqu'à ce que Cohl le découvre alors qu'il s'était glissé dans le temple à la recherche d'anciens parchemins relatifs aux arts sombres. Percevant le pouvoir qui émanait de cet étrange objet, Cohl se l'appropria.
En réalité, le Sceptre de Séparation ne détruit pas le démon qui possède un objet. Au lieu de cela, il le contraint à retourner dans les Royaumes du Chaos ; il le libère en quelque sorte. C'est exactement ce que souhaite l'Écorcheur Rouge, car cela lui permettra de reconstituer son être en réunissant les lambeaux de son essence et, finalement, de retourner dans le monde des hommes afin de les anéantir (voici la matière d'une intéressante aventure future et une juste récompense pour les personnages qui sont prêts à livrer leur amie à un nécromancien). Malheureusement, Cohl n'est pas au courant de tout cela.

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (magie +10%, nécromancie +10%), Connaissances générales (Empire, Tilée), Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (magick +10%), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Acuité auditive, Chance, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *silence*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Sombre savoir (nécromancie)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : sac à dos, grimoire, *Les Arts Sombres*, accessoires de calligraphie, Sceptre de Séparation

Cohl est un homme émacié, portant des robes maculées de taches immondes, qui dégage une horrible odeur de putréfaction. Il est très pâle et couvert d'abcès suppurants. Ses robes noires sont moisies, usées jusqu'à la trame et rapiécées.

Développement

Le seul désir de Cohl est qu'on le laisse tranquille. Il n'a pas la moindre envie de conquérir la cité ou de se mêler des conflits de la surface. Mais il se rend également compte que sa retraite a été découverte et bien qu'il puisse protéger son secret en tuant les PJ, il n'est pas tout à fait sûr d'être suffisamment puissant pour en venir à bout. En conséquence, il est disposé à négocier si les personnages renoncent à l'attaquer.

Grâce à ses expéditions nocturnes, Cohl a une assez bonne idée de ce qui se trame dans la cité et il a même assisté à deux enlèvements. Il peut décrire le ravisseur en détail, ce qui permet d'avoir la certitude que le tueur/ravisseur est bien Rolf (bien qu'il ne soit pas si facile que cela de le retrouver). Si les personnages lui parlent de leur mission (trouver et détruire le troisième artefact), Cohl leur offre son aide, mais à une condition. Il détient un moyen de détruire l'objet, grâce au Sceptre de Séparation (cf. encadré). Il leur explique que si le démon était libéré, cela signifierait très certainement la destruction de sa cité et l'apparition d'un puissant ennemi qu'il serait obligé d'affronter plus tard. Il demande aux PJ de lui apporter l'artefact afin de le détruire, mais il veut également Elsbeth Becker. Il l'aimait passionnément dans sa jeunesse, mais elle a toujours repoussé ses avances. Si les personnages veulent réussir leur mission, ils vont devoir la lui amener.

Voilà qui met les personnages dans une situation très inconfortable. S'ils lui livrent Elsbeth, ils trahissent leur alliée la plus fidèle, mais s'ils ne le font pas, l'Écorcheur Rouge risque d'être libéré. Un cruel dilemme.

8. Chambre

Cette chambre abrite le monceau de vieux chiffons qui sert de lit à Cohl. La pièce pue la sueur, la saleté et les excréments. Il n'y a ici aucun objet de valeur ou présentant le moindre intérêt.

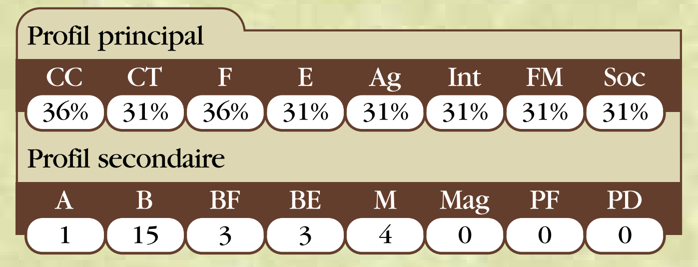
Les Chancres des Rêves Innommables

Dans tout le réseau des égouts, les mutants se préparent à mener leur assaut contre la cité sous la houlette d'Erasmus Teuber. Ils se réunissent dans des chambres spécialement aménagées, où ils fourbissent leurs armes et concentrent les infâmes pouvoirs qui leur viennent de Slaanesh. Vous pouvez prévoir autant de Chancres que vous le désirez, mais il devrait y en avoir au moins dix que vous placerez à divers endroits sur le plan des égouts. Si les PJ réussissent à annihiler ces dix sites, ils auront causé suffisamment de dommages pour empêcher le soulèvement des mutants qui doit avoir lieu lors de la conclusion de cette aventure. Vous trouverez ci-dessous le plan et la description d'un Chancre typique. Vous pouvez les utiliser pour tous les Chancres ou créer vos propres sites en y ajoutant des chambres, un plus grand nombre de mutants ou même quelques monstres supplémentaires.

1. Sentinelles

Cachés de chaque côté de l'entrée, deux éclaireurs mutants surveillent l'approche d'éventuels intrus. Si quelqu'un vient, ils chuchotent des avertissements à leurs congénères à l'intérieur de la **Pièce n°2**.

~ ÉCLAIREURS MUTANTS ~


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	36%	31%	31%	31%	31%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Esquive, Filature, Langue (reikspiel), Perception +10%, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Fuite
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : les mutants décrits ici possèdent les mutations suivantes :
• **Mutant n°1 :** apparence décharnée (Force 27%, bonus de Force 2), cornes (BF–1) et grandes oreilles (confère le talent Acuité auditive)
• **Mutant n°2 :** plaies suppurantes (Sociabilité 17%)
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue), arbalète avec 10 carreaux




AURA DÉMONIAQUE

Les démons sont faits de la substance même de la magie qui les protège tant qu'ils se trouvent sur le plan matériel. Chaque fois qu'un démon est frappé par une arme non magique, on considère que le bonus d'Endurance de la créature est supérieur de 2 points à son bonus ordinaire. En outre, les attaques du démon sont considérées comme des attaques magiques. Enfin, les démons sont immunisés contre les effets des poisons et de la suffocation.

VOLONTÉ DE FER

Une créature dotée de ce talent est immunisée contre la Peur et la Terreur, mais également contre les effets de la compétence Intimidation et du talent Troublant.

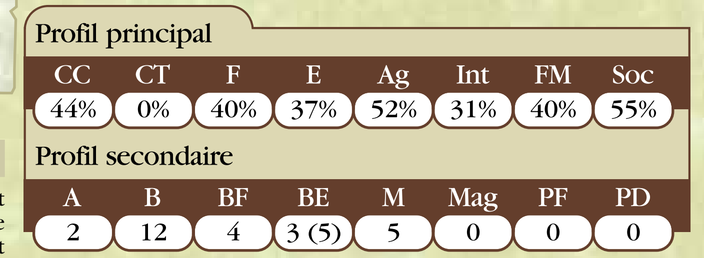
2. Temple de Slaanesh

C'est un endroit ignoble, horrible. Les parois, le sol et le plafond sont tapissés d'une substance semblable à de la chair qui semble frémir de plaisir. Vue de près, cette substance paraît recouverte d'un fin duvet et marquée par endroit d'éruptions de pustules suppurantes. À peu près au centre, on peut voir un autel impie dédié à Slaanesh. Bien qu'il soit fait de pierre, sa surface laisse sourdre un fluide jaune pâle que les cultistes viennent lécher dans une extase perverse. Quel que soit le moment, on peut y trouver 1d10 mutants ordinaires en compagnie d'une démonette de Slaanesh (consultez *Le Bestiaire du Vieux Monde*, page 87). Les PJ ont également 50% de chances d'y trouver Erasmus Teuber en personne (cf. son profil, page 31).

Utilisez le profil des mutants présentés en page 228 de *WJDR*, avec les possibilités de mutations suivantes :

• **Mutant n°1 :** peau bleue (uniquement esthétique), puanteur (Sociabilité 22%, les adversaires situés dans un rayon de 2 mètres subissent un malus de -5% en CC) et queue épineuse (BF, assommante)
• **Mutant n°2 :** bras tentaculaire (+10% aux tests de prise), puanteur (Sociabilité 16%, les adversaires situés dans un rayon de 2 mètres subissent un malus de -5% en CC) et queue (Agilité 32%),
• **Mutant n°3 :** museau (confère la compétence Pistage) et soif de sang (confère le talent Frénésie)
• **Mutant n°4 :** pince (confère le talent Armes naturelles, précise) et queue épineuse (BF, assommante)
• **Mutant n°5 :** yeux pédonculaires (+2 à l'initiative)
• **Mutant n°6 :** grandes oreilles (confère le talent Acuité auditive)
• **Mutant n°7 :** crocs (BF–2, précis), griffes (confère le talent Armes naturelles) et peau coriace (Endurance 41%, bonus d'Endurance 4)
• **Mutant n°8 :** cyclope (Capacité de Tir 15%) et fourrure épaisse (1 point d'Armure sur toutes les localisations)
• **Mutant n°9 :** apparence décharnée (Force 28%, bonus de Force 2)
• **Mutant n°10 :** esprit torturé (Intelligence 18%)

~ DÉMONETTE DE SLAANESH ~


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Compétences : Commérage +20%, Charisme +20%, Esquive, Expression artistique (danseur), Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre, reikspiel, tiléen), Perception, Torture
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Aura de Slaanesh* : les démonettes sont si séduisantes et déroutantes que les êtres vivants situés dans un rayon de 4 mètres subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et de Force Mentale.
• *Instabilité* : à chaque round durant lequel une démonette est blessée au corps à corps sans réussir à infliger de points de Blessure à son adversaire en retour, celle-ci doit réussir un **test de Force Mentale** pour éviter d'être bannie et renvoyée dans les Royaumes du Chaos.
• *Mutations du Chaos* : jambes d'animal (incluses dans le profil) et pinces (considérées comme des armes précises)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : pince

Malgré la séduction qu'elles exercent, ces terrifiantes démones sont des tueuses impitoyables.

1
2
CHANCRE DES RÊVES INNOMMABLES

Développement

Les mutants attaquent les intrus à vue et combattent jusqu'à la mort. Si Erasmus est là, il reste en arrière en faisant semblant d'être un captif, à moins qu'il ne paraisse évident que les mutants sont en train de remporter la victoire, auquel cas il se joint au combat. Dans le cas contraire, il joue la comédie et prétend être une victime enlevée par les mutants afin d'être sacrifiée à leur épouvantable dieu.

Les PJ peuvent détruire l'autel (bonus d'Endurance 5, Blessures 15) et brûler la chair qui recouvre toutes les surfaces. Il n'y a pas d'autre objet intéressant dans ce lieu. Toutefois, si les personnages trouvent plusieurs de ces temples, cela devrait les pousser à croire qu'il se trame quelque chose de vraiment sinistre.





~ CHAPITRE VII ~
LA MASCARADE

Les autorités de Nuln sont convaincues d'avoir arrêté le ravisseur et bien que les corps des victimes n'aient pas été retrouvés, la cité reprend ses joyeuses célébrations en dépit des pluies diluviennes. Le charivari du festival fait merveille pour restaurer le moral du peuple, entre les claquements et les crépitations des pétards pendant le jour et les détonations colorées de feux d'artifices dans le ciel nocturne. Mais chez les nobles et les marchands en visite, l'ambiance est plus tendue ; certains d'entre eux ont des doutes au sujet de cette arrestation et de cette exécution. Dans une attitude de bravade face à leurs inquiétudes, la comtesse décide de donner son grand bal masqué au palais la veille du baptême du canon, comme prévu.

COMMENT PARVENIR À ENTRER

Les aventuriers doivent avoir de nombreuses raisons de soupçonner que les autorités du guet ont mis les crimes sur le dos de la mauvaise personne, particulièrement s'ils ont rencontré Hans (cf. **La courante**, dans le **Chapitre V: Investigations**) ou s'ils ont appris la disparition d'Helmut Allenstag au début de la sixième journée. Il paraît évident que Vogt choisit ses victimes dans la haute société. Par conséquent, les PJ vont certainement en déduire qu'un rassemblement de personnalités importantes tel que le bal masqué constitue le moment idéal pour prendre le sinistre individu sur le fait. Mais il leur faut d'abord trouver le moyen de s'immiscer dans cette réception.

L'un des PJ est un noble

S'il y a des nobles, des aristocrates ou des maîtres de guilde parmi les personnages, ils peuvent aisément obtenir une invitation en amadouant les personnes appropriées. Ils peuvent rencontrer les membres du conseil ou d'autres citoyens importants et se servir de leurs relations et de leur aisance sociale pour se faire inviter. Lors de ces entretiens, les PJ concernés pourront obtenir une invitation supplémentaire par degré de réussite de leurs tests de Charisme effectués à l'égard de ces personnes bien placées.

Une invitation trouvée

Les PJ ont peut-être découvert l'invitation qui se trouvait dans l'épave du carrosse pendant leur voyage à bord de l'*Empereur Wilhelm*. Ils peuvent fabriquer de fausses invitations en réussissant un **test de Métier (calligraphe)**.

Elsbeth Becker

Si elle est toujours vivante ou si les PJ le lui ont demandé avant qu'elle ne soit assassinée, Elsbeth Becker peut obtenir des invitations pour eux.

Subrepticement

Si les personnages n'ont pas réussi à se faire inviter, qu'il s'agisse de malchance ou de mauvaise organisation, ils peuvent essayer de se faufiler à l'intérieur de la salle de réception. Ceci doit être difficile, alors n'hésitez pas à leur mettre des bâtons dans les roues afin de leur rendre les choses un peu ardues. Vous pouvez par exemple utiliser des serviteurs soupçonneux, des patrouilles de gardes, des invités ivres et ainsi de suite.






UNE RÉCEPTION TRÈS ANIMÉE

La salle de bal de la comtesse est immense. Elle est située au centre du palais et c'est la pièce la plus importante de sa demeure, du moins à ses yeux. Cependant, comme Emmanuelle n'était pas satisfaite de cette salle très grande mais trop simple, elle a fait ouvrir les deux étages au-dessus de façon à pouvoir admirer les mosaïques des sols de marbre depuis les galeries supérieures. La salle de bal proprement dite occupe toute la surface du rez-de-chaussée. Sur les côtés, deux rangées de quatre grosses colonnes de marbre soutiennent les loges privées du premier étage. Les serviteurs travaillent dur à polir le sol de cette salle comme un miroir. À l'extrémité nord, on peut voir une estrade. C'est généralement là que se tient la comtesse, bien en vue de ses invités. En face, un escalier monumental monte vers l'entrée de la salle. Dans une cuisine indépendante installée sous cet escalier, une escouade de cuisiniers préparent des hors-d'œuvre à la mode bretonnienne. Des serviteurs masqués circulent parmi les invités avec des plateaux chargés de petits fours dignes de ravir le palais des plus exigeants.

À l'étage au-dessus, des loges privées permettent aux invités de s'entretenir dans une relative intimité tout en observant les évolutions des membres de l'élite lancés dans les subtiles manœuvres de leurs complots et de leurs manigances sous le regard sans expression de la capricieuse comtesse. D'autres escaliers donnent accès au second niveau, qui n'est qu'un balcon suspendu sur le pourtour de la grande salle. Des gardes sont placés à chaque étage par les conseillers de la comtesse, au sommet des escaliers et devant les portes qui mènent au deuxième étage. Reportez-vous à la page 13 pour les profils des gardes d'élite. En outre, la comtesse elle-même est toujours protégée par quatre gardes qui se tiennent prêts à agir et à écarter toute menace potentielle pour leur maîtresse.

MINUTAGE DE LA SOIRÉE

Les portes ouvrent à 21h00, le sixième soir de la semaine de la Poudre Noire. Exception faite des serviteurs, seuls les conseillers de la comtesse sont là pour accueillir les premiers arrivés. C'est vers 22h00 que la plupart des invités arrivent et l'endroit devient très bruyant, ce qui augmente d'un cran la difficulté de tous les tests de Perception basés sur l'audition. La comtesse arrive à 22h30. À 23h45, Rolf attire Wolfhart von Liebwitz sur l'un des balcons privés sous prétexte de discuter d'une question confidentielle. Cinq minutes plus tard, il l'assassine et s'enfuit par la grande porte.

Comment gérer le bal masqué

La gestion du bal masqué peut se révéler une véritable gageure, particulièrement si les PJ se dispersent et commencent à interagir avec un grand nombre de PNJ différents ou simplement à agir chacun de leur côté. Pour conserver le rythme de l'action, consacrez quelques minutes à chaque joueur en vous assurant que chacun a la possibilité de converser avec les autres invités. Ne passez pas trop de temps sur un seul personnage, sauf si les autres PJ ont mis tous leurs espoirs sur celui-ci. Par ailleurs, donnez une chance de briller aux aventuriers dont l'une des caractéristiques principales est de savoir naviguer dans ce genre d'environnement (les nobles et autres personnes de ce genre).

Il y a plus d'une centaine d'invités au bal masqué. Vous n'avez pas besoin de décrire précisément chacun des individus que rencontrent les PJ, mais si vous avez besoin d'une idée pour personnaliser rapidement un PNJ, vous pouvez effectuer quatre jets de dés en vous référant à la **Table 7–1 : caractéristiques des invités** afin de définir une personnalité ou un état d'esprit, une raison à sa présence, une origine et finalement un masque ou un costume.

Les PJ peuvent profiter du bal masqué pour nouer de nouveaux contacts importants, car cet événement va leur donner l'occasion de rencontrer des individus éminents et originaires de tout l'Empire et même de tout le Vieux Monde. Vous pourriez également utiliser cette

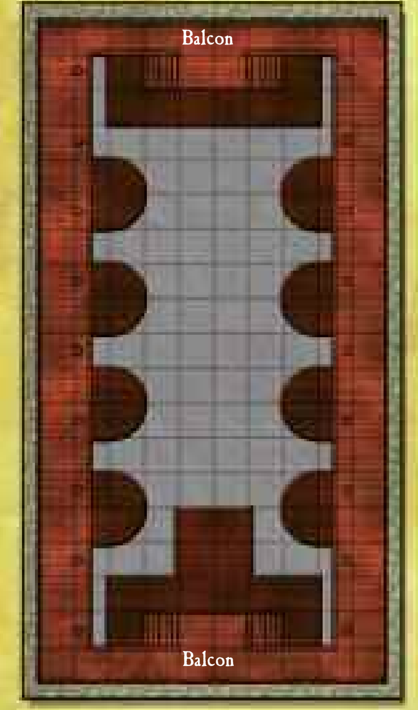
TABLE 7-1 : CARACTÉRISTIQUES DES INVITÉS

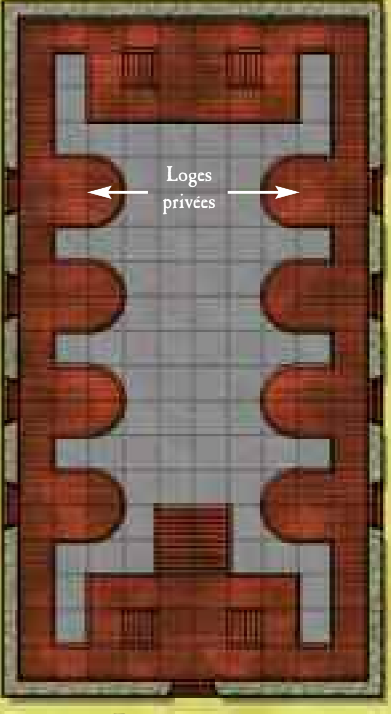
1d100	Personnalité/Humeur	Motivation	Origine	Masque
01-05	Gourmand	Curiosité	Wissenland	Gobelin
06-10	Amoureux	Faim	Wissenland	Fantôme
11-15	Amical	Amour	Reikland	Soldat
16-20	Grossier	Ambition	Reikland	Sorcier
21-25	Distant	Vengeance	Averland	Prêtre (non sigmarite)
26-30	Poltron	Espoir	Averland	Coq
31-35	Audacieux	Renseignement	Stirland	Cochon
36-40	Sinistre	Haine	Stirland	Guerrier norse
41-45	Fougueux	Peur	Le Moot	Tiléen
46-50	Joyeux	Vol	Talabecland	Dandy estalien
51-55	Aviné	Espionnage	Middenland	Arabe
56-60	Désorienté	Fierté	Ostermark	Pirate de Sartosa
61-65	Nauséeux	Jalousie	Ostland	Orque !
66-70	Mal à l'aise	Cupidité	Hochland	Paysan
71-75	Sûr de lui	Luxure	Nordland	Masque simple
76-80	Muet de timidité	Soif	Marienburg	Masque exotique en plumes
81-85	Triste	Réconfort	Tilée	Homme-bête
86-90	Écervelé	Supercherie	Karak Azgal	Arlequin
91-95	Insultant	Pardon	Bretonnie	Seigneur bretonnien
96-100	Condescendant	Aucune	Kislev	Marchand de Marienburg

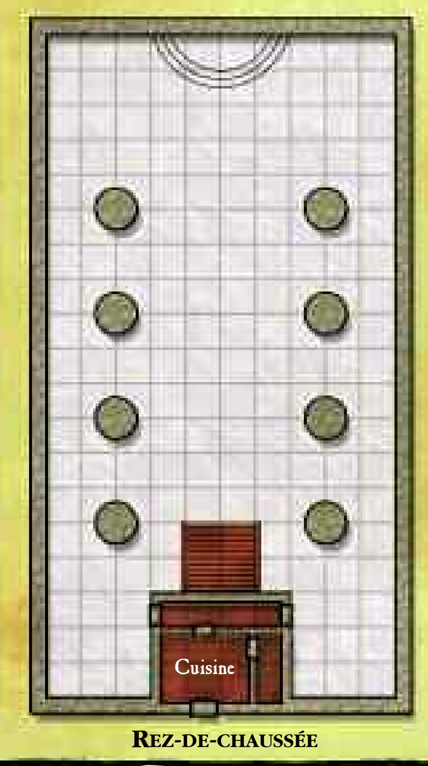




La Grande Salle de Bal de la Comtesse







réception pour introduire de nouvelles intrigues en émaillant la soirée de complots et de conspirations. Toutefois, les aventuriers ne devraient pas avoir l'occasion de parler à Emmanuelle elle-même ; ses conseillers et ses gardes empêchent toute personne de l'approcher, à l'exception des invités les plus importants et les plus intéressants.

Il y a une foule d'invités, mais ceux qui présentent un intérêt pour l'enquête des PJ ne sont pas très nombreux. En plus des individus décrits dans ce chapitre, Elsbeth Becker, Gabrielle Marsner, Erasmus Teuber (s'ils sont vivants) et le capitaine Fleugweiner Bischof sont présents. Vous pouvez également y inclure d'autres personnages de votre choix.

Wolfhart von Liebwitz

Costume : un masque extravagant à l'image d'un gros homme aux joues roses et au long nez.
Rôle : flatteur obséquieux et ambitieux.
En bref : il est le cousin de la comtesse Emmanuelle et il occupe le poste de maréchal.

Citation typique : *« Oui, tout cela est très intéressant. À présent, laissez-moi donc vous parler un peu de moi… »*

Description

Wolfhart est un beau jeune homme ayant entre vingt et trente ans, dont la prestance, l'allure gracieuse et l'esprit vif l'ont bien servi dans son élévation à travers les échelons de la bonne société de Nuln. Depuis sa promotion, il a dépensé une bonne partie de sa fortune en femmes et en alcool, en démontrant à tout le monde, sauf à Emmanuelle, qu'il n'est qu'un crétin incompétent.

Histoire

Wolfhart est le quatrième fils de la famille Meissen von Liebwitz, une famille qui a fait tout ce qui était en son pouvoir pour profiter au mieux de ses liens de parenté avec la Comtesse Électrice. Leurs intérêts sont placés dans l'exploitation et le commerce de l'argent, mais ils ont découvert qu'ils ne pouvaient espérer prendre pied sur le marché très compétitif de Nuln, même avec l'appui assez tiède de

Les Costumes

Il s'agit d'un bal costumé dont les participants mettent un point d'honneur à arborer des costumes très élaborés. En conséquence, ils montrent une préférence marquée pour les invités qui savent se travestir de manière créative et extravagante. Si les personnages ont l'intention d'y assister, ils doivent trouver des tenues. La disponibilité des déguisements est Courante pendant les deux premiers jours de la semaine, puis ils deviennent plus difficiles à se procurer et le niveau de disponibilité diminue d'un cran tous les deux jours à mesure que le temps s'écoule : elle passe à Assez courante le troisième et le quatrième jours, puis à Inhabituelle le cinquième et le sixième jours. Chaque cran fait augmenter le prix de 50% car les gens veulent à tout prix se procurer un costume pour la soirée. Si les PJ n'y pensent pas ou s'ils oublient, les serviteurs leur fourniront de simples masques à l'entrée.

En plus de les aider à se fondre dans la foule, les costumes peuvent aider les personnages dans leurs interactions avec les PNJ. Plus le costume est recherché, plus les tests de Charisme et de Commérage sont facilités. Faites cependant preuve de discernement. Étant donnés les récents événements, un personnage portant un costume de skaven incroyablement réaliste ne sera probablement pas aussi bien accueilli qu'un autre déguisé en un amusant gobelin ou portant un déguisement caricaturant les Bretonniens ou les Tiléens.



la comtesse. Voyant sa famille au bord de l'effondrement financier, Wolfhart est allé offrir ses services à la cour dans l'espoir d'entrer dans les bonnes grâces d'Emmanuelle afin de consolider la position de sa famille. Une fois bien installé, il est rapidement devenu très populaire en se montrant un véritable boute-en-train. Son esprit, son assurance et sa personnalité engageante, ajoutés à son physique avantageux, lui ont permis de s'assurer une place de choix parmi les courtisans. La comtesse s'est immédiatement entichée de son charisme et on murmure qu'elle l'invite en secret dans ses appartements aux petites heures de la nuit.

Jusqu'à très récemment, Wolfhart n'était rien de plus qu'un courtisan parmi tant d'autres mais, ne perdant pas de vue ses objectifs, il a persuadé Emmanuelle de lui confier le poste de maréchal en remplacement de Randolf Vogt. Elle a accédé à sa demande en prétextant un mécontentement devant la lenteur des résultats obtenus par son ancien conseiller. Ses autres conseillers se sont prononcés contre ce remplacement, mais Emmanuelle avait déjà pris sa décision.

Wolfhart est méprisé de tous les conseillers de la comtesse, mais les courtisans l'adorent. Depuis son accession à son poste, le département militaire de Nuln a souffert de sa gestion.

Utiliser Wolfhart

Wolfhart est un âne sentencieux. Il a oublié pourquoi il était venu à Nuln et il exulte dans sa nouvelle position et sa nouvelle fortune, tandis que sa famille se languit à Meissen. Lorsqu'il participe à une conversation, il oriente toujours la discussion vers sa personne et ses extravagances. Si on l'interroge sur des questions militaires, il change rapidement de sujet car il est totalement incompétent en matière de canons ou de mouvements stratégiques et d'une façon générale sur tout ce qui touche à l'art de la guerre. Wolfhart n'hésite pas à pérorer bruyamment en racontant comment il a soufflé la place à son imbécile de prédécesseur et il se vante de ce que les choses marchent beaucoup mieux à présent.

Si les PJ réussissent un **test de Charisme Assez facile (+10%)** et lui parlent des enlèvements, Wolfhart leur raconte qu'il sait énormément de choses au sujet des victimes et qu'il serait ravi de tout leur raconter. Mais il refuse d'en parler au milieu des invités du bal et leur donne rendez-vous dans la troisième loge à minuit en promettant de tout leur dire. En vérité, Wolfhart ne sait absolument rien, mais il espère bien trouver un moyen de faire porter le chapeau à Randolf Vogt.

Randolf Vogt

Costume : un simple masque noir avec un costume assorti.
Rôle : seigneur disgracié.
En bref : ancien maréchal de la comtesse Emmanuelle, devenu saboteur.
Citation typique : *« Les caractéristiques exactes du* Magnus *sont… »*

Description

C'est un homme mince comme un fil, aux yeux inquiets et au crâne dégarni. À le voir, il paraît évident qu'il a connu des jours meilleurs. Il manque de sommeil parce qu'il passe ses nuits à détériorer les munitions et à saboter le canon lui-même. Au moment du bal, il est dans tous ses états.

Histoire

Cela fait longtemps que la famille Vogt est au service des comtes du Wissenland et ses représentants ont mené des armées au combat et dirigé des garnisons dans toute la province. À l'origine, la principale activité de la famille était l'agriculture, mais leur fortune date de Magnus le Pieux ; la chronique de Königsdorf rapporte qu'un Vogt a sauvé la vie de l'Empereur lors d'une tentative d'assassinat dans cette ville. Magnus a alors récompensé le jeune homme en lui attribuant une terre dans la campagne voisine de Nuln, un titre et une fortune, ainsi qu'une place à l'école impériale d'Artillerie de Nuln. Depuis lors, les aînés de la famille ont toujours étudié dans cette école et siégé aux côtés du Comte Électeur du Wissenland.

Voilà près de 20 ans que Randolf Vogt occupait la fonction de maréchal. Sous le règne d'Emmanuelle, il a personnellement veillé au financement de l'école impériale d'Artillerie, levé des fonds pour la reconstruction du collège d'Ingénierie après sa destruction par les skavens et il a fait partie de l'avant-garde des groupes de soutien formés pour fournir les équipements appropriés aux armées. Lorsque les hordes d'Archaon ont fondu sur l'Empire, c'est Vogt qui a négocié les termes du contrat de construction de l'arme secrète qui devait être utilisée contre les envahisseurs. Il s'est efforcé d'obtenir les meilleures conditions et financements, sentant bien que l'Empire se trouvait face à une terrible menace. Mais d'autres membres de la cour comtale ont vu ces fonds supplémentaires comme une manne permettant de financer leurs propres entreprises. Le contenu des coffres destinés à construire la grande arme de guerre s'en est allé gonfler les poches d'une multitude de seigneurs et de marchands et il n'en est même pas resté la moitié pour la construction du nouveau canon. À la fin de la déroute d'Archaon, Nuln n'avait pas réussi à terminer le canon et l'Empereur annula le financement. Considérant qu'elle avait manqué à ses devoirs envers l'Empereur, la comtesse a remplacé son conseiller par son cousin Wolfhart. Disgracié, Randolf s'est mis à l'écart de la haute société.

Randolf est veuf ; son épouse est morte en couches en donnant le jour à son fils unique, Rolf. L'héritier de la maison Vogt a étudié à l'école militaire, comme tous les Vogt depuis le temps de Magnus et il a pris la tête d'un détachement de soldats de Nuln dans la campagne du nord. Il revenu à Nuln depuis la fin de la guerre et, bien qu'il partage la disgrâce de son père jusqu'à un certain point, il n'en a pas été aussi affecté que l'on aurait pu le supposer. Wolfhart s'est assuré que Randolf serait invité à la réception et il a même signé l'invitation lui-même. Il a bien l'intention de mettre le seigneur déchu dans une situation gênante lorsque la soirée battra son plein.

Comment utiliser Randolf

Pris entre sa tension nerveuse, sa rancœur et ses sentiments de culpabilité, l'attitude de Randolf varie entre le désarroi, au mieux, et l'ahurissement total, au pire. Il ne parvient pas à soutenir une conversation pendant bien longtemps et, lorsqu'il discute, il ne parle que des canons qu'il construit. S'il n'a pas déjà rencontré les PJ, il n'a probablement aucune idée de leur identité ou de ce qu'ils font. Les personnages qui réussissent un **test de Charisme Difficile (–20%)** peuvent amener Randolf à mentionner son ancienne fonction, mais il prétend avoir d'autres projets et il a l'espoir que la comtesse finira par prendre conscience de la véritable nature de Wolfhart.

Albrect Oldenhaller

Costume : un masque de gros rat, abondamment garni de longues moustaches de métal.
Rôle : marchand influent à la sinistre réputation.
En bref : patriarche d'une puissante maison marchande.
Citation typique : *« Si j'étais vous, je surveillerais les cours du blé cette année. »*

Description

Albrect est un homme charpenté, d'une cinquantaine d'années, aux manières élégantes et décontractées. Il est bien nourri, bien vêtu et porte ses cheveux longs et gris en catogan. Il respire l'assurance et le sang-froid. Ses yeux vifs et observateurs ne manquent rien de ce qui se passe autour de lui.

Histoire

L'histoire de la famille Oldenhaller est liée à celle de Nuln et elle est à la fois longue et pittoresque car ils font partie des premiers colons à s'être installés près des ruines elfiques. Le premier des Oldenhaller épousa une princesse tiléenne et établit un important négoce dans la région. Depuis cette époque, ils ont toujours été présents dans la cité et ils se sont taillé une place au premier rang des maisons commerciales de Nuln. En reconnaissance de l'importance de leur rôle, Wilhelm, le prédécesseur d'Emmanuelle, a nommé Albrect au poste







de conseiller, un poste qu'il a conservé sous le règne d'Emmanuelle. Il est responsable de tous les aspects de la vie économique de la cité et on dit qu'il fait partie des hommes les plus puissants de Nuln.

Oldenhaller dirige plusieurs affaires légales, mais il entretient également des liens très étroits avec la pègre de Nuln. Un certain nombre de ses compagnies servent de couverture à des trafics d'importation et d'exportation de marchandises illégales et font entrer toutes sortes de choses abominables dans la ville. Mais il y a pire : Oldenhaller est connu pour sa cruauté à l'égard de ses ouvriers et ses domaines agricoles (il en possède plusieurs autour de la ville) sont célèbres pour leurs conditions de travail éprouvantes et la brutalité de leurs gardes.

Comment utiliser Albrect

Albrect est à l'écoute de tout ce qui se passe dans sa ville. Il est tout à fait au courant des activités nocturnes de Rolf Vogt et, ce qui est aussi important, du sabotage de Randolf : c'est lui qui a fourni à Randolf les hommes qui devaient tendre une embuscade aux PJ dans les égouts. Il considère le sabotage du canon comme une bonne occasion de briser la mainmise de la famille Richthofen sur les fonderies et la manufacture des armes. Comme sa famille est le second plus important fournisseur de matières premières de l'école impériale d'Artillerie, il espère bien remplir le vide qui sera laissé par ses rivaux. Si les PJ n'ont pas encore établi que Rolf est leur coupable, Albrect est l'homme idéal pour leur glisser les renseignements qu'ils recherchent, bien que cela se paye, naturellement.

Hieronymus Ostwald

Costume : un masque d'homme obèse avec de grosses bajoues et des yeux porcins. Il porte également un costume de style tiléen.
Rôle : responsable de la sécurité.
En bref : chef de la police secrète, adjoint du directeur de la police.
Citation typique : *« Tout est rentré dans l'ordre à présent. L'homme a été arrêté et tout va pour le mieux. Au début, j'ai pensé qu'il s'agissait de l'œuvre de ces détestables rats. »*



Description

Hieronymus Ostwald est un vieil homme maigre, avec un long visage presque chevalin et des mains aux doigts effilés. Il a des yeux gris larmoyants et une bouche tremblotante. Néanmoins, malgré son apparence fragile, l'intelligence ne lui fait pas défaut et il est en possession de toutes ses facultés.

Histoire

Hieronymus a commencé sa carrière comme secrétaire d'Emmanuelle. C'est un individu au caractère doux, qui s'est d'abord occupé de gérer les intérêts de la comtesse dans toutes ses relations avec la population, laissant aux autres conseillers le soin de veiller aux différents aspects du gouvernement de la cité et de la province. À l'époque où il est entré en fonction, Félix von Halstadt a été propulsé sur le devant de la scène en gagnant la confiance de la comtesse et en se faisant son champion contre le Chaos, la corruption et les dangers que ceux-ci présentaient pour le bon peuple de la cité. La comtesse a alors nommé von Halstadt chef de la police secrète de Nuln et lui a accordé des responsabilités et un pouvoir inégalés. Il a réussi à débusquer plus de cultistes et de mutants qu'aucune personne avant lui et il semblait avoir un talent particulier pour découvrir les foyers de corruption. Malheureusement, cet homme diligent connut une fin horrible dans l'incendie de sa maison. Sentant bien qu'il lui fallait quelqu'un pour s'occuper de la sécurité, Emmanuelle nomma Hieronymus à sa place.

Tandis que von Halstadt était obsédé par les mutants et les cultistes, Ostwald est obnubilé par les rats et les hommes-rats. Depuis leur attaque contre la cité, il ressent une certaine méfiance à l'égard de tous les rongeurs et il réclame sans arrêt de nouveaux fonds pour soutenir les patrouilles des égoutiers et augmenter leurs effectifs.

Au cours de ses enquêtes, Hieronymus est tombé par accident sur des indices reliant Oldenhaller à des activités suspectes dont certaines sont même liées aux Puissances de la Ruine. Il n'a pas obtenu de preuves formelles, mais il est persévérant. Ceci a fait naître une certaine animosité entre les deux hommes et Albrect s'acharne sur Hieronymus et le harcèle de la manière la plus cruelle, au point que celui-ci commence à devenir la risée du conseil. En fait, Oldenhaller a choisi son masque pour faire enrager son rival.

Comment utiliser Hieronymus

Si les PJ l'approchent, Hieronymus se montre poli mais parfaitement indifférent à tout ce que les personnages pourraient avoir à lui dire. Il hoche la tête à leurs commentaires, feint de rire à leurs plaisanteries et essaye d'en finir aussi vite que possible avec cette conversation. Les personnages qui réussissent un **test de Perception** peuvent noter qu'il semble préoccupé par quelque chose et, avec 1 degré de réussite, ils se rendent compte qu'il observe l'individu au masque de rat. Cependant il leur accorde aussitôt toute son attention s'ils mentionnent leur exploration des égouts. Il écoute alors attentivement tout ce qu'ils ont à dire, particulièrement s'il est question de skavens. Une fois qu'ils ont obtenu son attention, et s'ils réussissent un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**, il leur révèle que, selon lui, la comtesse n'a pas fait exécuter la bonne personne dans l'affaire des enlèvements. Pour sa part, il est convaincu que le responsable des émeutes n'est autre qu'Oldenhaller lui-même.

Karl Richthofen

Costume : un masque de chien et une cape marron.
Rôle : riche citoyen.
En bref : propriétaire de la très rentable fonderie Richthofen et de nombreux entrepôts de l'Industrielplatz.
Citation typique : *« Très intéressant. Je demanderai à mes gens d'y jeter un coup d'œil… et maintenant fichez-moi le camp »,* ou *« Ma chère, quel ravissant costume ! »*

Description

Karl Richthofen est un obèse aux proportions colossales. Il a de petits yeux pleins d'astuce, enfoncés dans une toute petite tête surmontée d'une touffe de cheveux noirs et graisseux. Il se dandine comme un canard en marchand et il est toujours accompagné d'une suite de quatre donzelles qui minaudent autour de lui. Sa bouche est pleine de dents gâtées et son haleine est suffocante.

Histoire

Voici un autre des plus puissants citoyens de Nuln. Karl Richthofen est le patriarche de la célèbre famille Richthofen qui contrôle l'industrie de la métallurgie et qui fournit l'école impériale d'Artillerie et le collège d'Ingénierie en matières premières. Bien qu'il soit totalement répugnant, c'est un administrateur compétent qui a réellement le sens des affaires. Il est d'une loyauté aveugle envers la comtesse et rêve de l'épouser bien que ces sentiments ne soient absolument pas partagés par l'intéressée. Richthofen a déjà eu plusieurs épouses, mais toutes sont mortes ou ont disparu.

Comment utiliser Karl

Karl a du goût pour les dames et ne s'intéresse pas du tout aux hommes qu'il considère, à tort ou à raison, comme des rivaux. Les personnages masculins auront beaucoup de mal à lui parler car Karl se met immédiatement sur la défensive, dans une attitude de défiance. En revanche, les choses sont beaucoup plus faciles pour les personnages féminins. Karl oublie aussitôt ses propres accompagnatrices et accable la jeune personne de ses attentions, en lui bavant dessus d'une façon outrancière, au propre comme au figuré, et cela quelle que soit son apparence.

Karl n'a pas la moindre idée de ce qui se passe à Nuln et ne s'inquiète absolument pas au sujet des enlèvements. Il est surexcité à l'idée du baptême du canon, lorsqu'il pense à la fortune qu'il va gagner dès que la démonstration sera faite. Utilisez ce personnage comme un faire-valoir, un parasite importun qui refuse de se laisser écarter.





Jonas Reiss



Costume : un simple masque blanc.
Rôle : prêtre sévère.
En bref : grand prêtre de Sigmar.
Citation typique : *« Sigmar a un dessein en toute chose. »*

Description

C'est un homme au physique puissant, à l'allure intimidante, qui fait facilement une tête de plus que presque tous les invités de la réception. Il porte la chasuble de son office et, au cou, un lourd marteau doré pendu à une chaîne en signe de son allégeance à Sigmar.

Histoire

Jonas Reiss semble avoir vu le jour pour être prêtre. Il a étudié dans un séminaire sigmarite à Altdorf et s'est rapidement élevé dans les rangs du culte. On lui a offert un poste important à Nuln et, une fois arrivé, il n'a pas tardé à devancer ses rivaux pour devenir le plus jeune grand prêtre de l'Empire. Il est très pieux et profondément dévoué à Sigmar, mais il s'est toujours vivement intéressé à la politique et ses convictions religieuses ont d'une certaine manière été influencées par les événements du monde laïque.

Lorsque la Tempête du Chaos a éclaté, Reiss a été l'un des personnages-clés du recrutement en incitant un grand nombre de ses ouailles à partir pour les champs de bataille du nord. Il est allé prêcher dans les rues, exhortant la population à travailler plus dur et plus longtemps pour soutenir l'effort de guerre. Cette exposition publique l'a rendu assez populaire dans la cité, au moins aux yeux des classes inférieures. En revanche l'aristocratie le considère comme un dangereux irresponsable.

Comment utiliser Jonas

Son attitude envers les PJ dépend totalement du fait qu'ils aient ou non rencontré Semund Tolzen. Si Tolzen a déclenché le branle-bas de combat au sujet du calice et que Jonas les reconnaît, il se montre soupçonneux et inamical. Autrement, Jonas est ravi de parler avec tous ceux qui arrivent à rassembler suffisamment de courage pour lui adresser la parole. Il adore discuter, particulièrement de politique et, une fois lancé, il n'aime pas s'interrompre. Il n'hésite pas à suivre les gens qui ont engagé la conversation avec lui partout dans la salle de bal.

Casimir Herzog

Costume : un masque en terre cuite façonné à l'image d'une tête de rapace.
Rôle : petit bonhomme pédant.
En bref : maître de guilde des dockers.
Citation typique : *« Oh ! là, là, ça alors ! »*

Description

Casimir est petit, mince et il a l'allure d'un furet, mais sa petite taille ne l'empêche pas d'avoir un ego surdimensionné. Il s'exprime avec un fort accent kislevite et il adore faire l'important en prétendant être beaucoup plus cultivé qu'il ne l'est réellement.

Histoire

Voici à peu près dix ans qu'Herzog est arrivé à Nuln, venant de Praag. Il a travaillé comme docker, luttant pour arriver à joindre les deux bouts et il a souvent cru qu'il finirait par mourir de faim, particulièrement à cause de sa petite taille et de son manque de muscles. C'est son bagout qui l'a sauvé. Il a toujours été un orateur talentueux et un organisateur né, ce qui lui a permis de créer un syndicat de dockers qui pensent mériter une meilleure paye et de meilleures protections. Après trois années de labeur éreintant, Herzog a commencé à s'élever dans la hiérarchie de la guilde et il a fini par devenir le maître de la guilde. Son nouveau poste lui a permis d'obtenir un siège au conseil de la comtesse, où il côtoie certains des citoyens les plus éminents de la ville.

Comment utiliser Casimir

Même si Casimir passe l'essentiel de son temps à assister à des réceptions et à s'occuper de l'organisation de sa guilde, il a suffisamment peur de perdre son poste pour ne pas oublier d'aller voir les ouvriers régulièrement afin de s'occuper de leurs besoins et d'écouter leurs demandes et leurs doléances. Ces dernières semaines, on lui a rapporté une étrange activité aux docks ; on lui a signalé des mutants et on lui a parlé d'un trafic de marchandises bizarres en provenance de ports lointains. Il subodore qu'il se prépare quelque chose d'important et de dangereux et il compte bien quitter la ville juste après la cérémonie, pour attendre que les choses se tassent un peu.

Si les personnages dialoguent avec Casimir, ils le trouvent grossier et irritant. Il est condescendant et montre beaucoup d'estime pour sa propre personne. Il préfère graviter autour de la comtesse et ne se donne pas la peine d'alimenter la conversation, sauf si les PJ sont d'une condition sociale élevée. Les PJ qui supportent son arrogance et qui sont de noble naissance peuvent arriver à le faire tenir en place suffisamment longtemps pour qu'il leur confie quelques-uns de ses soupçons. Mais pour y parvenir, un personnage doit réussir un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**. En cas de succès, Casimir se penche et murmure qu'il a l'intention de quitter la cité pour quelques jours, juste par mesure de sécurité.

Waldred Teuber

Costume : un masque blanc en forme de tête de mort et une robe noire.
Rôle : conseiller insatisfait.
En bref : directeur du collège d'Ingénierie.
Citation typique : *« La situation est déplorable. »*

Description

Waldred Teuber est un homme de taille moyenne, d'allure ordinaire, à la voix douce. Il a passé la soixantaine et il est coiffé d'une tignasse blanche en bataille. Il se passionne beaucoup plus pour l'ingénierie et les machines que pour les gens. Il a tendance à considérer les personnes qu'il rencontre comme de simples instruments, des rouages qui doivent avoir une fonction et une utilité.

Histoire

À l'origine, il était professeur à l'école des Ingénieurs d'Altdorf. Emmanuelle l'a attiré à Nuln en lui promettant la richesse et la liberté de construire ce qui lui plairait. Il est venu avec l'espoir de bâtir une nouvelle institution capable non seulement d'éclipser l'école d'Altdorf, mais également de surpasser l'école impériale d'Artillerie. Ses espoirs furent réduits à néant lorsque les skavens ruinèrent le collège originel et semèrent la dévastation dans la ville.

Après cette attaque, au fil des ans, la comtesse perdit progressivement l'intérêt qu'elle avait éprouvé pour les fantastiques machines que pouvait concevoir Teuber et elle se passionna de plus en plus pour les réceptions et les bals masqués organisés au palais. Grâce à l'appui de Randolf Vogt, Teuber est parvenu à obtenir des fonds pour la reconstruction de son école détruite, mais il a perdu la faveur du gouvernement de la cité et son établissement n'est plus que l'ombre de ce qui existe dans sa ville natale.

Il l'ignore mais c'est son fils, Erasmus, qui dirige le culte de Slaanesh qui se cache dans les égouts. Bien qu'il ne sache rien de la dévotion de celui-ci aux Puissances de la Ruine, Waldred est profondément embarrassé de la carrière choisie par son fils et du fait que celui-ci n'éprouve aucun intérêt pour les arts véritables.

Comment utiliser Waldred

Waldred en a plus qu'assez de Nuln. Il a fait quelques voyages à Altdorf ces dernières années, dans l'espoir de retrouver son ancien poste. Bien que les maîtres de guilde de cette cité se soient montrés





intéressés, ils ont tout de même émis quelques réserves car ils n'ont pas oublié que Waldred est parti ouvrir son nouveau collège à Nuln en emmenant dans ses bagages un bon nombre de plans et de schémas appartenant à Altdorf. Il entretient des liens d'amitiés étroits avec Randolf Vogt, dont la situation personnelle ressemble à la sienne. Il est d'un abord facile et exprime son mécontentement vis-à-vis du financement de ses travaux. Les personnages qui réussissent un **test de Charisme Assez difficile (–10%)** se verront proposer une visite de l'école après la fin de la semaine de la Poudre Noire. Si on lui pose des questions au sujet de Randolf Vogt ou de son fils, il prend leur défense et réfute avec colère toutes les accusations qui pourraient être portées contre ceux-ci.

Agnete Krebs



Costume: un masque garni de fourrure.
Rôle: dame amicale.
En bref: directrice de l'université de Nuln.
Citation typique: *«Bonjour, quel charmant costume!»*

Description

Agnete Krebs est une charmante femme d'une quarantaine d'années, extrêmement courtoise et bien éduquée. Elle a beaucoup de goût pour l'érudition et la discussion et engage volontiers la conversation avec tous ceux qu'elle rencontre, sur les sujets les plus divers, de l'histoire à l'architecture. Elle a de longs cheveux bruns, mêlés de quelques fils gris et des yeux bleus qui brillent d'intelligence.

Histoire

Agnete a obtenu le poste de directrice de l'université de Nuln il y a trois ans. C'est une érudite et une personne très capable, qui a voyagé dans tout le Vieux Monde où elle a étudié dans de nombreuses bibliothèques et rencontré des lettrés de toutes les contrées civilisées. À son retour à Nuln, elle a d'abord accepté un poste de professeur, mais son don pour les langues et l'étendue de son savoir ont fait d'elle la candidate idéale pour remplir le siège de directeur alors vacant.

Rares sont ceux qui savent qu'Agnete est en réalité une cultiste de Slaanesh. Elle s'est tournée vers les Puissances de la Ruine pour étancher sa soif de d'études et de savoir. Elle a toujours eu le sentiment qu'elle n'en saurait jamais assez et elle est animée d'un inextinguible désir d'apprendre. Au cours de ses voyages, elle est entrée en contact avec un petit groupe d'intellectuels, à Praag, qui l'ont initiée aux enseignements du Prince des Ténèbres. Pour des raisons évidentes, elle se montre discrète sur cet aspect de son existence et prend les précautions nécessaires pour ne pas se trahir. Elle est en contact avec Erasmus Teuber et elle est impliquée dans le soulèvement qui se prépare, mais de façon indirecte. C'est elle qui a fourni les plans des égouts au culte et a aidé à choisir les cibles pour qu'elles soient les plus efficaces possibles.

Comment utiliser Agnete

C'est une femme très agréable, bien qu'un peu voluptueuse, et elle tire parti du temps que les PJ passent en sa compagnie. Elle est aguicheuse et spirituelle; elle utilise sa vivacité d'esprit et ses charmes naturels pour captiver les personnages dans l'espoir de découvrir ce qu'ils ont réellement appris pendant leur séjour dans la ville. Elle ne fait rien qui soit de nature à dévoiler ses véritables obédiences mais elle évoquera les disparitions et demandera aux PJ s'ils ont des théories sur la question.

Rolf Vogt

En tant que héros de guerre, Rolf Vogt a été invité au bal masqué et son nom apparaît sur la liste des invités. Son père compte sur lui pour y assister et il a fallu une violente dispute pour que Rolf accepte de venir. Dissimulé sous un masque blanc très simple (seulement pourvu de deux fentes pour les yeux et d'un léger renflement pour le nez) et vêtu d'une lourde robe noire, il se glisse dans la foule en profitant du tumulte suscité par l'arrivée de la comtesse. Il observe alors les membres de l'assistance, en se cachant derrière les colonnes et en prenant soin de rester à distance des PJ. Faites régulièrement effectuer des **tests de Perception Difficiles (–20%)** aux PJ pour leur permettre de remarquer l'homme déguisé qui les observe. Cependant, il devrait leur être difficile de l'atteindre, voire impossible, à cause de la foule qui se presse dans la grande salle de bal. S'ils essayent de se renseigner auprès des autres invités au sujet de cet homme masqué, personne ne le connaît. Pour plus de renseignements sur Rolf, voyez le **Chapitre I: La troisième entité**.

QUITTER LE BAL

Les personnages qui essayent de quitter la salle de bal sont découverts en 1d10 rounds après avoir commencé à explorer le palais; des gardes ou des serviteurs les renvoient très fermement vers la salle de réception. Si, d'une façon ou d'une autre, les PJ réussissent à échapper à la vigilance des gardes, le palais est immense. C'est un véritable labyrinthe et il est probable qu'ils vont s'y perdre. Ne vous sentez pas tenu de créer un plan du palais; les PJ ne pourront certainement pas l'explorer de fond en comble en quelques heures. Décrivez leur expédition de reconnaissance en termes généraux, en utilisant une abondance de statues, de tableaux et de tapisseries pour bien souligner la richesse et la majesté des lieux. Au moment de l'assassinat de Wolfhart, les personnages devraient se trouver suffisamment près de la salle de bal pour pouvoir prendre part à la suite des événements.

Événements importants



Les PJ sont libres de faire ce qui leur chante pendant le bal masqué. Ils peuvent parler à qui ils veulent, aller où ils veulent à l'intérieur de la salle de bal ou même s'en aller s'ils le désirent.

La comtesse fait son entrée

À 22h30, une cloche invisible tinte pour annoncer aux invités l'arrivée imminente de la comtesse. Celle-ci apparaît au sommet de l'escalier monumental, vêtue d'une longue robe blanche rebrodée de perles. Sa chevelure brune est coiffée en un haut chignon rehaussé de boucles et d'anglaises et elle est d'une beauté à couper le souffle. Son masque blanc, très simple, suggère un visage de renard. Elle est accompagnée de ses gardes et de sa suite composée de ses plus proches serviteurs, qui portent sa traîne tandis qu'elle descend les marches en saluant de la main les invités qui applaudissent. Elle se dirige alors vers l'estrade en bout de salle, où elle va passer le reste de la soirée, assise et souriante, à s'entretenir avec les personnes les plus importantes et les plus intéressantes de l'assistance.

Discussions entre amis

Si quelques-uns des PJ ont eu l'occasion de discuter avec Wolfhart plus tôt dans la soirée, faites effectuer à ces personnages un **test de Perception Difficile (–20%)** pour apercevoir celui-ci en conversation avec Rolf vers 23h30 (bien que les personnages ne puissent pas savoir que cet homme au costume sinistre est en fait Rolf). Quinze minutes plus tard, les deux hommes disparaissent. Les personnages qui observent cet échange peuvent remarquer que l'inconnu masqué est le premier à partir et qu'il prend les escaliers pour se rendre à l'étage au-dessus. Quelques instants plus tard, Wolfhart le suit.

Un hurlement suivi d'un meurtre horrible

Une fois qu'ils sont à l'étage, Wolfhart et Rolf discutent à voix basse dans l'une des loges. Ils sont trop absorbés par leur conversation pour remarquer si quelqu'un les a suivis. Finalement, Rolf plonge une

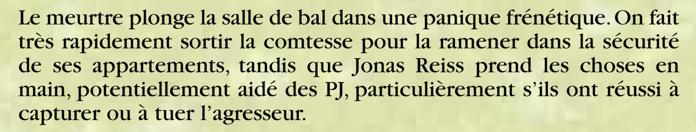






courte dague dans le cou de Wolfhart et le tue. Dans la loge voisine, une femme pousse un hurlement perçant lorsqu'un geyser de sang jaillit de la blessure au cou de Wolfhart. Rolf coupe le nez de sa victime et s'enfuit en jetant à terre un garde désorienté qui protégeait la porte à l'arrière de la loge.

Les PJ qui se trouvent à l'étage peuvent poursuivre Rolf à travers le palais. Rendez la chasse intéressante, mais faites en sorte que Rolf conserve une longueur d'avance sur son ou ses poursuivants. Rolf finit par sortir du palais et descend la colline à toutes jambes. À ce moment-là, seuls les PJ sont encore à ses trousses. Rolf se retourne contre eux et les attaque dans une ruelle sombre. Il ne se rend pas et attaque comme une bête féroce. S'il le peut, il s'enfuit à nouveau et se précipite vers un endroit animé pour se fondre dans la foule. Si les personnages réussissent à le tuer et qu'ils examinent son corps, ils découvrent une vilaine plaie suppurante sur sa main droite, en forme de symbole de Khorne. Il se l'est infligée en empoignant le calice.



Les conséquences

Le meurtre plonge la salle de bal dans une panique frénétique. On fait très rapidement sortir la comtesse pour la ramener dans la sécurité de ses appartements, tandis que Jonas Reiss prend les choses en main, potentiellement aidé des PJ, particulièrement s'ils ont réussi à capturer ou à tuer l'agresseur.

Si Rolf s'enfuit...

Les accusations retombent aussitôt sur Randolf Vogt, qui déteste la victime depuis longtemps. Les gens le soupçonnent immédiatement d'avoir embauché un tueur pour éliminer son rival. Randolf fait tout ce qu'il peut pour dissiper ces soupçons et Waldred Teuber prend sa défense. L'un des invités de la fête avertit le guet et leur donne une description du tueur, ce qui ne les avance pas à grand-chose du fait que l'individu était masqué. Quatre heures plus tard, une patrouille du guet retrouve le masque et la cape, mais pas le criminel.

Plus tard dans la soirée, Randolf aborde les PJ en privé. Avec la mort de son rival, Randolf se trouve à présent dans une très mauvaise situation. Il est certain de retrouver son poste et il n'a donc plus aucune raison de saboter le canon. Mais il est trop tard pour revenir en arrière. Il explique donc aux PJ qu'il pense qu'il y a un complot en cours pour saboter le canon. Si on lui demande comment il le sait, il explique qu'Harmann Otzlowe le lui a dit peu de temps avant sa disparition et que toutes ses tentatives pour approcher la comtesse afin de l'en informer ont échoué ; elle a refusé de le recevoir. Il demande aux PJ d'aller inspecter l'endroit où le canon est enfermé cette nuit même afin de chercher des indices.

En supposant que les PJ acceptent et qu'ils n'aient pas encore enquêté sur les rumeurs concernant les égouts, vous pouvez utiliser ce développement pour les mettre en contact avec le nécromancien (cf. page 78), tout particulièrement si Gabrielle Marsner a été tuée. Sinon, laissez les PJ se débrouiller avec quelques mutants et autres nuisances souterraines pour s'occuper pendant le restant de la nuit.

Les personnages voudront peut-être rapporter cette information à la cour, au guet ou même à la comtesse en personne. La tendance générale est de ne pas croire un mot de ce que les PJ ont à raconter ; s'ils réussissent un **test de Charisme Assez difficile (–10%)**, ils pourront parvenir à convaincre n'importe quel représentant des autorités que le *Magnus* est en danger. Si cela arrivait, Teuber et un groupe d'ingénieurs de confiance se rendent à l'entrepôt où est stocké le canon et l'examinent pour détecter des traces de sabotage. Ils trouvent quelques petits problèmes mais ils ne pensent pas à inspecter les munitions.

Si Rolf est capturé

Au moment où il est capturé, la santé mentale de Rolf cède brutalement et il plonge dans un état catatonique d'où il ne ressortira pas. La comtesse ordonne l'exécution de Rolf Vogt pour le meurtre de son cousin et décrète l'exil de Randolf. Le jour suivant, Liebnitz/Lang (s'il est encore vivant ou, sinon, Katarine Braun) finit par localiser le calice de fureur ardente et tue Gretyl, envoyant son âme se fondre dans l'Abomination. Pour le reste, les événements se déroulent comme prévu dans le chapitre final.

Si Rolf est tué

Si Rolf est tué, la comtesse fait pendre Randolf pour conspiration visant à assassiner Wolfhart von Liebwitz. Randolf, accablé par la perte de son fils, accepte la sentence sans un mot et meurt à l'aube. Les événements se déroulent de la même façon que dans l'hypothèse ci-dessus.

Et maintenant ?

Une fois que les PJ ont quitté le bal masqué, ils sont libres de suivre l'une des pistes restantes ou de terminer toutes les entreprises encore en suspens. C'est à l'aube que le baptême du *Magnus*, le gigantesque canon, doit avoir lieu, mais dans les dernières heures de la nuit une tempête venue du sud s'abat sur la cité et une pluie diluvienne commence à tomber. La nouvelle du meurtre qui a eu lieu au palais se répand dans la population et malgré les foules de fêtards, des émeutes éclatent entraînant le pillage de boutiques et de terribles actes de violence. N'hésitez pas à ajouter des rencontres si vous le désirez, mais rappelez aux joueurs que le jour doit se lever dans quelques heures.







~ CHAPITRE VIII ~ TOUS LES FEUX DE L'ENFER...

La conclusion de cette aventure est complexe à gérer car plusieurs événements se déroulent en même temps. Selon toute probabilité, les personnages vont vouloir affronter les diverses menaces qui pèsent sur la ville au mieux de leurs capacités, ce qui va les obliger à mener plusieurs actions de front. À l'aube du septième jour, sous un ciel chargé de sombres nuages de tempête et illuminé par les éclairs, les Nulners se préparent à baptiser leur impressionnant canon, le *Magnus*. Sans se soucier des avertissements qu'elle a reçus au sujet d'imperfections dans la conception de l'arme, la comtesse exige que le *Magnus* soit dévoilé au peuple et qu'on le mette à feu pour la première fois, comme prévu. Pendant ce temps, les mutants attendent l'explosion pour se précipiter hors des égouts et massacrer les invités rassemblés. De l'autre côté de la ville, le processus destiné à libérer la dernière entité de l'essence de Xathorodox est sur le point de commencer.

LE COMMENCEMENT DE LA FIN

Avant d'entamer cette étape finale des *Voies de la Damnation*, vous devez avoir résolu plusieurs questions afin de pouvoir orchestrer plus facilement les ultimes péripéties de l'aventure. Le plus important est d'identifier le catalyseur qui va mettre les événements en mouvement. Dans l'idéal, Rolf devrait être le principal coupable, mais les PJ l'ont peut-être capturé alors qu'il tentait de s'enfuir du palais. Si c'est le cas, vous avez le choix entre deux options. Premièrement, Liebnitz/Lang s'est employé à fouiner un peu partout dans la cité à la recherche de l'artefact. Il est capable de sentir son aura et il n'y a aucun doute sur le fait qu'il peut le retrouver. Toutefois, si les PJ ont réussi à éliminer Liebnitz/Lang, c'est à Katarine Braun de prendre les choses en main. Par ailleurs, si ces trois malfaiteurs ont survécu aux rebondissements de l'aventure, les personnages devront les affronter tous les trois pour parvenir à détruire l'artefact.

Le second paramètre à prendre en compte est Randolf. Si les PJ ont tué ou capturé Rolf, Randolf aura disparu au début de la cérémonie, exilé ou pendu aux remparts du palais pour son rôle supposé dans les meurtres. Si Rolf s'échappe, Randolf est libre et il contacte les personnages pour leur parler des défauts de conception du canon, suivant les événements décrits à la fin du chapitre précédent. Les PJ ont peut-être fait le nécessaire pour prévenir la comtesse et ils ont peut-être même réussi à convaincre quelques ingénieurs d'aller enquêter sur cette affaire. Dans ce cas, les ingénieurs effectuent des réparations sur le canon, mais aucun d'entre eux ne pense à vérifier les munitions. Le canon explosera donc comme prévu.

Enfin, il y a le problème du soulèvement des mutants. Il est possible que les personnages aient effectué plusieurs incursions dans les égouts de Nuln. Suivant la description du **Chapitre VI : Le canon et les dessous de Nuln**, les PJ peuvent faire échouer le soulèvement, mais seulement s'ils trouvent et détruisent au moins dix Chancres. Dans ce cas, l'insurrection des mutants n'a pas lieu et les choses seront beaucoup plus faciles pour les personnages lorsqu'ils se retrouveront face à l'Abomination et qu'ils devront remonter sa piste jusqu'au calice de fureur ardente.






LA CONCLUSION

La gestion de cette séquence d'événements peut se révéler un peu difficile. À partir du moment où l'action démarre, elle ne s'arrête plus jusqu'à ce que les personnages aient retrouvé l'artefact ou qu'ils gisent tous morts sur les pavés détrempés de pluie des rues de Nuln. Vous trouverez ci-après une ébauche de la succession des événements, mais les choix des personnages et l'endroit où ils se trouvent peuvent modifier le déroulement des opérations. Préparez-vous donc à effectuer les ajustements nécessaires en cours de partie.

Le baptême du Magnus

Une heure avant l'aube environ, la quasi-totalité de la population se lève pour voir le nouveau canon, en dépit de la pluie torrentielle qui inonde la ville. Les gens s'agglutinent sur les docks ou se serrent les uns contre les autres dans des bateaux sur le fleuve et tous les visages sont tournés vers le Grand Pont. Peu de temps après que la population ait commencé à se rassembler dans les rues, un groupe d'ingénieurs et d'ouvriers aux visages solennels remorquent lentement l'énorme canon depuis l'Industrielplatz jusque sur le pont et le mettent en position au milieu du tablier. Une fois arrivés là, ils orientent le canon vers l'est quart nord-est. La foule fait silence en signe de respect pour la nouvelle arme. Avec beaucoup de cérémonie, les ingénieurs retirent les bâches qui le recouvrent pour révéler sa magnificence.

L'ingénieur en chef fait un discours à l'adresse de la foule, mais le bruit du tonnerre et de la pluie est tel que personne n'entend rien. Après quelques instants, les artilleurs chargent le canon et le mettent à feu. Au lieu du résultat escompté, les obus explosent à l'intérieur du canon, en projetant des fragments incandescents dans toutes les directions, creusant des sillons dans les centaines de badauds rassemblés alentour et tuant quasi instantanément tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres. Plus grave encore, le Grand Pont grince sous le choc et des blocs de pierre et des madriers s'en détachent pour tomber dans le fleuve, s'écrasant sur certains des bateaux placés en dessous.

Si les PJ se trouvaient à l'intérieur de la zone des 15 mètres autour du canon au moment où il a été mis à feu, ils subissent 1d10/2 coups d'une valeur de dégâts de 4 et sont projetés en arrière dans des directions aléatoires sur une distance de 6d10 mètres. Les personnages qui se trouvent encore dans la zone des 15 mètres à la fin de l'explosion subissent 1d10/5 coups d'une valeur de dégâts de 3 pour chaque round où ils demeurent dans cette zone. Enfin, tous les personnages qui se trouvaient dans un rayon de 9 mètres du canon et qui n'ont pas été projetés hors de la zone dangereuse font une chute de 15 mètres pour atterrir au milieu des épaves des navires, sous le pont, en subissant un coup d'une valeur de dégâts de 13 dû à leur chute. Même si les personnages n'ont pas été déchiquetés par l'explosion, ils ont de fortes chances d'être réduits en bouillie enflammée en atterrissant. Référez-vous à *WJDR*, **Sauts et chutes**, page 138, pour en savoir plus sur ce genre de dégâts.

GABRIELLE MARSNER

Gabrielle est le personnage-clé en ce qui concerne la destruction du dernier artefact. Si elle a accompagné les personnages à Nuln et qu'ils l'ont bien protégée, elle devrait être présente lors des événements décrits ici afin de leur prêter main-forte dans leur combat contre les forces du Chaos. Si elle est morte, le groupe devra trouver un autre moyen de détruire l'artefact ; par exemple, en recourant aux services du nécromancien qui se cache dans les égouts ou encore, si l'un des personnages a appris le rituel, en l'exécutant personnellement. Si Gabrielle ne s'est pas jointe aux PJ, et si vous en décidez ainsi, elle pourrait être l'une des personnes auxquelles ils portent secours dans les épaves des navires sous le pont, après l'explosion du canon.

Le pont brûle pendant 1d10 rounds avant que les flammes ne s'éteignent sous la pluie diluvienne.

Les actions des personnages

Les PJ qui ont échappé au désastre peuvent aider à sauver les victimes de l'explosion, en effectuant des **tests d'Agilité** de difficultés variables pour se déplacer dans les décombres. Ils peuvent également sauter dans le fleuve pour porter secours aux gens qui se noient dans les eaux tumultueuses. Pour atteindre ces personnes dans l'eau, les personnages doivent réussir des **tests de Natation Assez difficiles (–10%)**, étant donné les conditions. Pour rendre cette expérience plus intéressante, n'hésitez pas à faire monter la tension en décrivant en détail les gens qui se débattent dans l'eau et les madriers qui tombent du pont. Si vous le désirez, la comtesse peut se trouver sur l'un de ces bateaux et l'un des PJ peut la sauver.

Le soulèvement des mutants



À moins que les personnages n'aient anéanti tous les Chancres situés dans les égouts, 200 mutants environ se ruent hors des déversoirs des égouts et envahissent les docks et les navires amarrés sur le fleuve pour massacrer les citoyens de Nuln à grands coups de hachoirs, d'épées et de haches. Cinq démonettes de Slaanesh accompagnent ces êtres pervertis, déclenchant la confusion et la terreur dans la foule. Les gens s'enfuient dans toutes les directions, en se bousculant si bien les uns les autres qu'ils font des proies encore plus faciles pour leurs agresseurs.

Les mutants sont impitoyables. Ils attaquent sans discrimination, en riant aux éclats aux supplications de leurs victimes.

Les actions des personnages

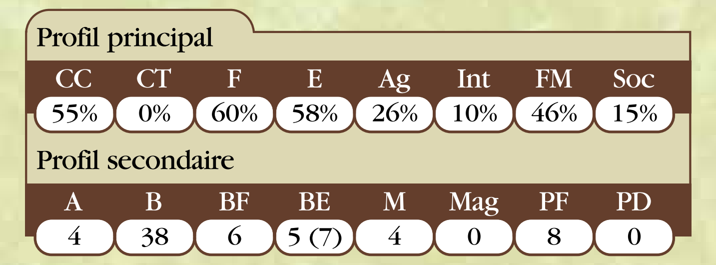
À l'évidence, les PJ doivent attaquer les mutants et les démonettes. Ils sauvent à peu près trois Nulners pour chaque attaquant éliminé. Vous n'avez pas besoin de décrire l'intégralité de la bataille : il est peu probable que les personnages parviennent à défaire la horde à eux tout seuls et il ne serait pas raisonnable pour eux d'essayer. Il vaut mieux qu'ils conservent leurs forces afin d'être suffisamment puissants pour affronter l'Abomination un peu plus tard. Les mutants finissent par échouer grâce aux gardes et aux hommes du guet, mais les personnages devraient avoir l'impression d'avoir contribué au sauvetage de la ville. Vous pouvez leur donner l'occasion de sauver un PNJ important rencontré au bal masqué, Agnete Krebs par exemple, ce qui serait d'une ironie remarquable (cf. page 87). En bref, une bataille contre 10 ou 12 mutants et une démonette ou deux devrait suffire. Vous trouverez les profils des mutants en page 74 et celui de la démonette en page 80.

L'Abomination



Après dix rounds de combat (ou, s'il n'y a pas eu de soulèvement, une minute après l'explosion), faites effectuer des **tests de Perception Difficiles (–20%)** aux PJ pour voir l'Abomination s'approcher. En fonction des événements précédents, l'Abomination peut arriver du *Retour du Flibustier* ou du quartier des fonderies de l'Industrielplatz, de l'autre côté du fleuve. Si les PJ manquent le test, ils finissent par entendre des hurlements de terreur encore plus perçants que les autres dans la direction d'où arrive la créature et ces cris attirent l'attention des PJ lorsque le monstre se trouve à 20 mètres de leurs positions respectives. Ce qu'ils aperçoivent alors est une créature si infâme et si vile que sa simple vue menace de venir à bout de leur santé mentale.

~ L'ABOMINATION ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	0%	60%	58%	26%	10%	46%	15%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	38	6	5 (7)	4	0	8	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque (cf. page 80), Puissance imparable, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer (cf. page 80)
Règles spéciales :
• *Assujettissement* : l'Abomination est liée au calice de fureur ardente. Elle capture l'âme fugitive de chacun des mortels qu'elle tue et l'utilise pour relâcher les liens magiques qui retiennent Xathrodox prisonnier à l'intérieur de l'artefact. Pour parvenir à la libération complète du démon, l'Abomination doit tuer 13 mortels.
• *Instabilité :* la force qui contrôle l'Abomination (la première entité composant l'essence de l'Écorcheur Rouge, qui a été libérée) n'est pas aussi bien ancrée dans le plan du Vieux Monde que ne le sont les mortels et elle peut être renvoyée là d'où elle est venue au cours d'un combat. À chaque round au cours duquel l'Abomination est blessée au corps à corps sans réussir à infliger de points de Blessures à son adversaire en retour, elle doit réussir un **test de Force Mentale** pour éviter que l'entité qui la contrôle soit bannie et renvoyée dans les Royaumes du Chaos.
• *Lent* : l'Abomination se déplace lentement et ne peut pas entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes, dents

L'Abomination est un infâme golem, créé par l'assemblage de morceaux de cadavres et animé par la haine pure issue d'un esprit corrompu par Khorne. Elle fait plus de 2,10 mètres de haut et ressemble à un squelette fait de bois et d'os, enveloppé de la chair pourrissante des morts. Elle a quatre bras ; trois d'entre eux sont terminés par des mains griffues et le quatrième par une longue pointe. Sa tête est un énorme crâne à la gueule surdimensionnée. Ses yeux luisent d'une énergie impie.

Le seul but de son existence est de moissonner des âmes afin de libérer Xathrodox du calice de fureur ardente. Au moment où les PJ se retrouvent face à elle, la créature a déjà tué un nombre de personnes égal à 13 – le nombre de PJ du groupe (ainsi pour 5 personnages, elle a déjà fait 8 victimes dont les âmes hurlantes ont été précipitée dans les griffes de l'Écorcheur Rouge). Si l'Abomination parvient à tuer ses dernières cibles, qu'il s'agisse de PJ ou de spectateurs du combat, elle s'effondre sur elle-même et implose dans une assourdissante cacophonie de hurlements. Ceci contraint tous les personnages présents dans un rayon de 10 mètres à réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de gagner 1 point de Folie. Si cet événement se produit, la troisième entité de l'Écorcheur Rouge est libérée et s'unit au restant de son essence, ce qui lui donne suffisamment de force pour se matérialiser sur le plan matériel (cf. page 92).

Si les personnages détruisent l'Abomination, les âmes capturées sont libérées, mais l'image de Xathrodox émerge brièvement des restes fumants de la créature, poussant une longue plainte avant de s'évanouir dans les airs.

La récupération du calice

Après avoir vaincu l'Abomination, les PJ n'ont qu'à suivre la destruction que le monstre a laissée dans son sillage, ce qui les mène soit au *Retour du Flibustier*, soit à une fonderie sur l'autre rive du fleuve. Vous pouvez utiliser la description des pièces dissimulées sous le *Retour du Flibustier* pour les deux emplacements. Les circonstances qui ont précédé la conclusion déterminent ce que les personnages vont y trouver.



Première possibilité

Si Rolf a survécu jusqu'à la fin, il met en place sa dernière pièce, le nez de Wolfhart, avec l'aide de Gretyl. Tout à coup, Rolf entend dans sa tête une terrible voix qui lui ordonne de tuer Gretyl. Alors que celle-ci regarde l'horreur qu'elle a aidé à créer en bafouillant de terreur, Rolf empoigne le calice et la frappe à mort, répandant son sang sur l'Abomination. Au moment où elle pousse son dernier soupir, l'Abomination s'assied soudainement, attaque Rolf et fait sa première victime en arrosant les murs de son sang. Après le départ de l'Abomination, Liebnitz/Lang arrive et fouille les lieux pour trouver le calice quelques instants seulement avant l'entrée des PJ. Liebnitz leur révèle sa terrifiante condition et oblige Lang à les attaquer dans l'espoir qu'ils le tueront. Après quatre rounds de combat, Katarine arrive et tente de tuer tout le monde pour s'emparer de l'artefact.

Note : il est possible que Liebnitz/Lang ait déjà été tué plus tôt au cours de l'aventure. Dans ce cas, le groupe devra seulement affronter Katarine.

Deuxième possibilité

Gretyl, seule et terrifiée maintenant que Rolf est mort, se cache là parce qu'elle ne sait pas quoi faire d'autre., Attiré par les énergies impies qui émanent du calice, Liebnitz/Lang ou Katarine arrive,

PUISSANCE IMPARABLE

Une créature dotée de ce talent est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Ses adversaires subissent donc un malus de –30% aux tentatives de parade.





trouve la couturière pelotonnée dans un coin et l'assassine. Dans tous les cas, l'Abomination ne tue pas ces PNJ, mais s'en va comme prévu. Katarine ou Liebnitz/Lang inspecte le calice jusqu'à l'arrivée des PJ.

Liebnitz/Lang maudit les aventuriers et ouvre sa robe pour leur révéler son abominable état. Liebnitz contraint alors Lang à les attaquer dans l'espoir qu'ils mettront un terme à sa misérable existence.

Katarine, elle, s'écrie qu'elle a trouvé l'objet lorsque les personnages arrivent et que tout est pour le mieux. Elle leur promet de le ramener à Altdorf où elle sait comment le faire détruire. Si les personnages refusent de croire à sa fable, elle déchaîne toute la puissance de sa magie noire contre eux.

L'échec de la mission

Si l'aventure tourne mal et que l'Abomination parvient à tuer suffisamment de personnes pour libérer Xathrodox, Nuln aura un grave problème sur les bras. En effet, même si les PJ ont réussi à détruire la seconde entité, l'Écorcheur Rouge reste un adversaire redoutable. Du temps où il avait la faveur du Dieu du Sang, c'était un prince démon, un puissant serviteur de Khorne. À présent, handicapé comme il l'est par la perte d'une partie de ses pouvoirs, il ne pourra jamais retrouver sa puissance d'antan et il considère que les PJ sont responsables de ses tourments. S'il est libéré du calice, Xathrodox reprend forme en 1d10 rounds. Dès qu'il se trouve sur le plan matériel, il se met à la recherche des PJ en traçant un sillon de meurtre et de destruction sur son passage.

– XATHRODOX L'ÉCORCHEUR ROUGE –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
70%	0%	46%	46%	54%	66%	66%	66%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	46	4	4	6	0	0	0

Compétences : Esquive +10%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque (cf. page 80), Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Puissance imparable, Résistance à la magie, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer (cf. page 80)
Règles spéciales :
• *Couperet Funèbre* : au combat, Xathrodox manie une terrifiante hache à deux mains. Lorsqu'il entre en frénésie, sa hache s'enveloppe d'une aura de flammes noires et, sur un coup réussi, elle inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 en plus de ses dégâts normaux. Ces dommages supplémentaires ignorent l'armure, mais pas l'Endurance. Les cibles touchées par cette hache doivent réussir un **test d'Agilité** au cours du round suivant ou subir un coup supplémentaire d'une valeur de dégâts de 2.
• *Instabilité :* Xathrodox n'est pas aussi bien ancré dans le Vieux Monde que ne le sont les mortels et il peut être renvoyé là d'où il est venu lorsqu'il participe à un combat. À chaque round au cours duquel il est blessé au corps à corps sans réussir à infliger de points de Blessures à son adversaire en retour, il doit réussir un **test de Force Mentale** pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.
Mutations du Chaos : cornes et peau métallique
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes, dents, Couperet Funèbre

Xathrodox est une monstrueuse horreur d'une taille inconcevable. Il mesure plus de 6 mètres. Sa peau est rouge, hérissée de poils noirs qui semblent frissonner d'un mouvement qui leur est propre. Son visage est un masque grondant, couronné de cornes, à la gueule béante pleine de crocs dont s'écoule une bave acide qui brûle le sol à l'endroit où elle tombe. Une crinière noire encadre son visage féroce dans lequel flamboie une paire d'yeux rouges. Il porte une armure faite des peaux de nombreux chevaliers tombés sous ses coups, dont les visages hurlent à chacun de ses mouvements. Il manie une hache gigantesque, enveloppée de flammes noires et démoniaques.

Xathrodox a été affaibli par la perte d'une part de son essence, d'où son profil amoindri.

DÉNOUEMENT

Après avoir détruit l'Abomination et empêché la réincarnation du démon, les PJ obtiennent le calice. Si Gabrielle est encore en vie, elle peut purifier l'objet de la même façon qu'elle l'a fait dans *Les Tours d'Altdorf*. Sinon, les aventuriers doivent trouver un autre moyen d'anéantir l'entité emprisonnée dans l'artefact, car il ne suffit pas de détruire l'objet. Le nécromancien qui se cache dans les égouts déclare qu'il a un moyen d'y parvenir (cf. page 79), mais en réalité il ne fait que libérer l'entité pour l'envoyer rejoindre celle qui s'agite déjà dans les Royaumes du Chaos. Vous pourriez trouver une autre manière de débarrasser l'objet de sa corruption, par exemple en faisant retourner le groupe à Altdorf pour de nouvelles aventures. Cependant, les personnages penseront peut-être qu'il suffit de le cacher avec suffisamment de soin, au moins pour le temps que durera leur existence.

Qu'advient-t-il de Nuln ? Avec l'explosion du *Magnus*, les autorités locales vont mettre les plans de cette arme de côté pour un petit moment. La comtesse perd une partie de sa crédibilité auprès des autres Comtes Électeurs (elle n'en avait pas tellement, de toute façon). Si le soulèvement des mutants a eu lieu, les fonds qui devaient être consacrés au collège d'Ingénierie sont entièrement réaffectés à la constitution d'une force d'égoutiers compétents afin de mener une épuration dans le réseau. Les personnages pourraient recevoir la proposition de mener certaines expéditions.

Malgré l'embarras de la comtesse, l'école impériale d'Artillerie et les besoins de l'Empire en armes de qualité sont suffisants pour faire oublier la débâcle du baptême du *Magnus* et la vie continue comme avant. Toutefois, quelques personnes murmurent encore au sujet des meurtres ; une rumeur se répand au sujet du fantôme de Rolf Vogt qui hanterait les ruelles au cœur de la nuit, à la recherche de sang frais pour son sombre maître.

Attribution des points d'expérience

Pour cette aventure, l'attribution des points d'expérience dépend des actions des personnages au cours de leur quête de la troisième entité. Bien que les récompenses soient généralement fonction de la meilleure issue possible, les gens peuvent apprendre de leurs erreurs, même les plus dangereuses.

Pour la récupération réussie du calice de fureur ardente, les personnages reçoivent 300 px au total. S'ils sont parvenus à empêcher le soulèvement des mutants, ils obtiennent 200 px de plus. Enfin, s'ils ont conservé Gabrielle en vie de manière à ce qu'elle puisse purifier l'artefact, ils obtiennent 500 px de plus. En outre, chaque difficulté surmontée avec succès devrait leur rapporter 10 à 50 px supplémentaires. Si le groupe réussit sur tous les plans, chacun des aventuriers devrait avoir gagné 1 200 px au total à la fin de l'aventure.

La destruction de la dernière entité permet de soulager le monde d'une terrible menace. Accordez 1 point de Destin à chacun des personnages survivants.

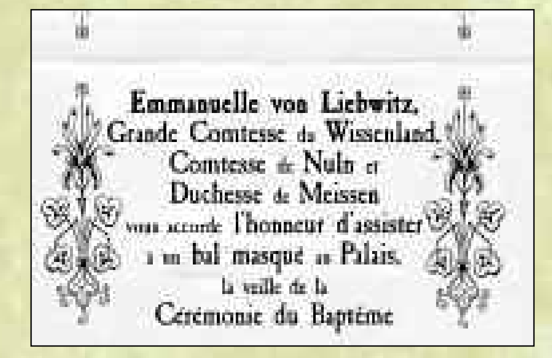
AIDES DE JEU & INDICES

Aide de jeu 1

J'espère avoir le
plaisir de votre compagnie
ce soir, à neuf heures,
à La Bonté du Souverain.
Soyez ponctuel.

~ K

Aide de jeu 3



Emmanuelle von Liebwitz,
Grande Comtesse du Wissenland,
Comtesse de Nuln et
Duchesse de Meissen
vous accorde l'honneur d'assister
à un bal masqué au Palais,
la veille de la
Cérémonie du Baptême

Aide de jeu 2

...Je n'ai que peu de temps pour griffonner ces quelques mots avant de descendre participer aux invocations vespérales à Sigmar notre saint patron. Aujourd'hui, j'ai fait une découverte terrible... terrible. Comme d'habitude, je devais nettoyer l'autel, polir les statues, huiler les boiseries et autres tâches fastidieuses qui me sont ordinairement dévolues. Mais jamais une telle chose ne m'était arrivée. J'en fais le serment ! Je suppose que dans mon épuisement j'ai dû toucher à quelque chose sans m'en rendre compte, mais seul Sigmar pourrait dire ce que c'était. Quoi qu'il en soit, alors que je nettoyais l'autel, j'ai entendu un bruit sourd à l'intérieur. Je me suis demandé comment une telle chose pouvait être possible, car il est taillé dans un bloc de pierre plein. Pourtant, ma curiosité m'a incité à regarder sous le voile d'autel. À ma grande surprise, j'y ai découvert une cavité suffisamment grande pour un homme. Je me suis aussitôt relevé pour m'assurer que j'étais seul (et c'était malheureusement le cas, je l'ai assez regretté ensuite) et j'ai passé la tête dans le renfoncement.

Il donnait sur un puits fortement incliné et assez étroit. Je me suis glissé à l'intérieur de l'autel et j'ai étouffé un cri en me sentant glisser vers ce qui m'a paru être les entrailles de la terre. Je suis arrivé dans un endroit sombre, mais pas aussi sombre qu'il aurait normalement dû l'être. Il y avait une lueur. Une fois mes yeux accoutumés, j'ai vu palpiter une terrible luminescence qui m'a rempli de terreur. Vraiment. J'en étais presque aveuglé. J'ai tendu les bras devant moi pour détecter les obstacles qui pouvaient se dissimuler dans les ténèbres et j'ai avancé jusqu'à ce que la lumière de cette aura impie soit suffisante pour que je puisse voir devant moi.

J'ai tourné le coin du couloir et je me suis retrouvé dans une longue salle. De chaque côté se dressaient des statues menaçantes, couvertes de voiles noirs. Au pied de chacune d'elles, dans des niches, étaient placés des reliquaires qui devaient chacun contenir un os ou une mèche de cheveux de notre saint père. À l'extrémité de cette crypte se trouvait une autre statue, dont le voile était tombé à terre d'une façon ou d'une autre et dont la tête coupée gisait dans la poussière, son visage de pierre figé dans une expression de douleur. À la différence des autres niches de cet endroit, celle de cette statue contenait un calice d'argent hideux à regarder.

Naturellement, je connais les histoires qui courent au sujet de notre monastère, celles qui racontent comment Sigmar lui-même a offert un signe divin à Abélard sous la forme d'un calice, mais il existe une multitude de légendes semblables au sujet des communautés telles que la nôtre. Il ne s'agissait pas là d'un objet sacré remis à notre fondateur, mais plutôt d'un instrument démoniaque et infâme. Il était façonné dans un argent d'aspect vulgaire, gravé de runes étranges qui luisaient à sa surface et il empestait la malveillance. Le pied avait été façonné à l'image d'un démon grimaçant dont la queue s'enroulait autour de ses jambes.

Dans mon effarement, j'ai tendu la main vers le calice et celui-ci m'a semblé bondir dans ma direction. Je me suis cruellement coupé la main sur la barbelure aiguisée de la queue. La blessure était petite mais elle m'a brûlé comme un brandon et mon esprit a été envahi de terribles images de tuerie dans lesquelles je me voyais massacrant mes frères. J'ai reculé hors de la crypte, mais la lumière s'est amplifiée. Je me suis enfui à l'aveuglette dans le noir, poursuivi par la luminescence rouge derrière moi jusqu'à ce que je parvienne au puits par lequel j'étais arrivé là. J'ai eu du mal à remonter car ma main saignait abondamment, mais je ne sais comment, grâce à l'aide de Sigmar, j'ai réussi à regagner le sommet... Mais que se passe-t-il ? Oh ! Par...

OTWIN BESCHLAGER, MILICIEN

Carrière : Vétéran (ex-Mercenaire, ex-Milicien)
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	35%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Avancé	+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—
Actuel	45%	41%	43%	44%	35%	28%	36%	24%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	4	4	4	0	0	3
Avancé	+1	+6	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	14	4	4	4	0	0	3

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Esquive +10%, Métier (forgeron), Fouille, Jeu, Langue (reikspiel, tiléen), Langage secret (langage de bataille), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Adresse au tir, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (hache), bouclier, dague, arbalète avec 10 carreaux

Dotations : couverture, vêtements communs, besace, uniforme, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, potion de soins, une bouteille d'alcool fort de bonne qualité, bourse garnie de 20 co

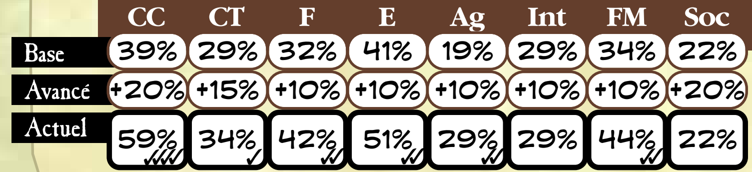


Vous avez grandi dans un petit village de la province d'Ostland, où votre père vous a appris le métier de forgeron. En raison de votre taille et de votre force, vous avez été recruté par la milice locale. Avant, vous y preniez du plaisir. Les marches militaires, l'entraînement aux armes, l'uniforme, c'était presque comme un jeu pour vous. Vous ne pouvez que hocher la tête devant tant de naïveté. Quand la Tempête du Chaos a éclaté, votre milice a été enrôlée et vous avez appris les réalités de la guerre. Vous avez vu vos amis d'enfance mourir devant vos yeux, vous avez vu brûler des villages et des villes de l'Empire. On vous a laissé pour mort à Untergard, mais vous avez survécu d'une manière ou d'une autre, les cicatrices sur votre visage en sont le lourd tribut. Votre village ayant été rayé de la carte et votre milice anéantie, il ne vous reste plus à présent que votre épée et quelques amis pour vous aider à faire votre chemin dans le monde.

THRUNBOR GIMRIGSON, COMBATTANT DES TUNNELS

Carrière : Sergent (ex-Combattant des tunnels)
Race : nain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Avancé	+20%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+20%
Actuel	59%	34%	42%	51%	29%	29%	44%	22%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	13	4	5	3	0	0	2
Avancé	+1	+4	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	17	4	5	3	0	0	2

Compétences : Connaissances générales (nains, stratégie/tactique), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (maçon), Orientation, Perception
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Menaçant, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (casque, armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arbalète avec 20 carreaux, arme à une main (hache d'armes), bouclier, dague

Dotations : couverture, vêtements communs, grappin, besace, outre, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, 10 mètres de corde, bourse garnie de 20 co



Vous avez grandi à Nuln, où votre père vit toujours en tant qu'artisan respecté. Bercé par les contes des Longues Barbes de votre clan, vous avez décidé de vous diriger vers les Montagnes du Bord du Monde afin de voir de vos propres yeux les halls de vos ancêtres. Les humains ne pourraient pas comprendre la noblesse de tels endroits, mais vous vous êtes trouvé inspiré. Vous y êtes resté bien des années, mettant votre hache au service de leur défense. Vous vous êtes battu dans les profondeurs obscures de bon nombre de forteresses naines, prouvant ainsi votre valeur. Cependant, l'Empire reste votre foyer et, lorsque la Tempête du Chaos s'est déchaînée et que les forces du Chaos se sont déversées sur les provinces impériales, vous avez décidé de rentrer. Là, les ennemis ne sont pas aussi faciles à débusquer que ceux rencontrés dans les montagnes, mais ils n'en restent pas moins mortels.

JOCELIN HERZOG, APPRENTIE SORCIÈRE

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)
Race : humaine

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Avancé	+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%
Actuel	25%	30%	27%	35%	35%	61%	48%	39%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	2	3	4	0	0	3
Avancé	—	+3	—	—	—	+2	—	—
Actuel	1	13	2	3	4	2	0	3

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (démonologie, magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Chance, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *dissipation*), Méditation, Résistance accrue, Science de la magie (ombre), Sociable
Armure : aucune



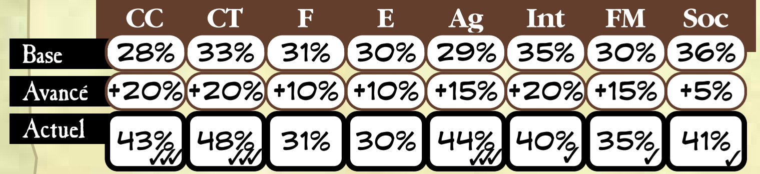
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, arme à une main (masse), dague
Dotations : sac à dos, beaux atours, couverture, vêtements communs, grimoire, livre imprimé, besace, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, accessoires de calligraphie, bourse garnie de 20 co

Vous avez étudié au Collège de Magie d'Altdorf durant ces cinq dernières années, sous la tutelle de maître Walbrecht de l'Ordre Gris. Alors que vous vous sentez prête à devenir un Compagnon sorcier, votre maître ne semble pas voir les choses sous le même angle. Il vous a raconté que l'atmosphère académique du collège vous a protégée des remous du destin dans le vaste monde. Il vous a ensuite chassée de sa vue d'un simple geste de sa main parcheminée et vous a conseillé de revenir lorsque vous aurez appris quelque chose à propos de «la réalité et l'irréalité». Walbrecht semble penser que votre vie a été trop protégée. Vous allez lui prouver que vos yeux sont bien ouverts.

CASAMIR ZUMWALD, VAGABOND

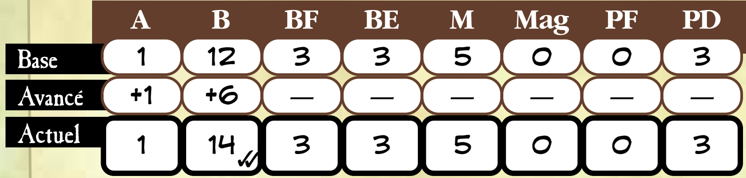
Carrière : Pisteur (ex-Vagabond)
Race : humain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	28%	33%	31%	30%	29%	35%	30%	36%
Avancé	+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	+5%
Actuel	43%	48%	31%	30%	44%	40%	35%	41%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	5	0	0	3
Avancé	+1	+6	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	14	3	3	5	0	0	3

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Orientation, Perception, Pistage, Soins, Survie
Talents : Course à pied, Grand voyageur, Intelligent, Sens de l'orientation, Sociable
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 1



Armes : arme à une main (épée), arbalète avec 20 carreaux, dague, bouclier
Dotations : sac à dos, couverture, vêtements communs, besace, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, 10 mètres de corde, cheval avec sa selle et son harnachement, bourse garnie de 20 co

Vous avez été élevé sur les grands chemins. Votre père était un garde de caravane et votre mère une ménestrelle errante de Kislev. Vous avez fait de nombreux allers-retours entre l'Empire et le Kislev pendant toute votre jeunesse et vous vous considérez comme un fils des deux contrées. Vos parents se sont finalement installés dans la cité kislevite d'Erengrad et vous vous y dirigiez lorsque la Tempête du Chaos a éclaté. Comme des milliers d'autres, vous avez fui devant les armées d'Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps. Vous vous êtes débrouillé pour survivre, mais vous craignez que vos parents n'y soient pas parvenus. Les forces du Chaos ont pillé Erengrad et vous avez entendu d'horribles histoires sur le destin des habitants de la cité. Vous n'avez plus qu'à prier pour que la chance de Ranald ait été avec eux.